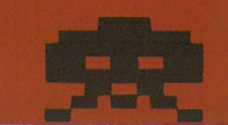


ENTREVISTA A JAVIER ARÉVALO ... STUDIOS - ENTREVISTA A MAR... JOURÓN
¡EXCLUSIVA!
Primeros pantallazos de SCRAPLAND, el título en desarrollo de MERCURY STEAM
¡NUEVA! Por sólo 3,95 €
AÑO I - Número 1
Para incondicionales de los
Videojuegos PC
3,95€ España - 4,15€ Canarias
GlobalPress
www.glpress.com
STARWARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Domina la Fuerza
CALL OF DUTY
Ningún hombre lucha solo
PRINCE OF PERSIA 4
¡CONCURSO!
DESCUBRE AL INFILTRADO Y GANA LOS ÚLTIMOS JUEGOS
¿CONOCES A LAS CHICAS QUE CREAN VIDEOJUEGOS?
ENTREVISTAMOS A JAVIER ARÉVALO DE PYRO
CONOCE A REVISTRONIC Y SU WESTERNER, ARMED & DANGEROUS
KREED, XIII, PATRICIAN III, PES3, DUNGEON SIEGE, Y MUCHO MÁS...
LAS ... TE EL PELIGRO: CONOCE A LAS CHICAS QUE DESARROLLAN JUEGOS - MERCURY STEAM Y SCRAPLAND - REVISTRONIC
THE WESTERNER - CALL OF DUTY - PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME - THE HOBBIT - MAX PAYNE 2 - XIII
8 413042 654803 00001


3+
www.pegi.info
Descarga el espectacular tráiler desde www.fxplanets.com
La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo,
está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar.
CAPITÁN DE NAVÍO, MERCADER, PIRATA, GOBERNADOR...
ELIGE TU PROPIO RETO EN EL IMPERIO DE LOS MARES.
STRATEGY ASCARON LINE
Patrician III
IMPERIO DE LOS MARES
P·III Engine
Nuevo engine capaz de gestionar simultáneamente la actividad de 25 ciudades, cientos de navíos y un millón de habitantes
Manual de juego y mapa con las pistas esenciales
Incluye la campaña Imperio de los Mares, campaña de aprendizaje y juego en Internet
Reúne tu tripulación, arma una poderosa flota y combate al enemigo en épicas batallas. Comercia con materias primas, crea tus propias fábricas, abre oficinas en otras ciudades... Iza la bandera pirata. Lánzate al abordaje de navíos y al saqueo de ciudades. Funda y construye tu propia ciudad, hazla prosperar y defiéndela de asedios y ataques.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
19'95€
FX INTERACTIVE
PATRICIAN III-Imperio de los Mares se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

EDITORIAL
¡Gracias y Bienvenidos!



Ante todo, darte la bienvenida a éste, nuestro primer número de una larga serie, espero. Como bien sabrás, el sector de los videojuegos en particular, y el ocio electrónico en general, ha crecido durante los últimos años a un ritmo vertiginoso, al igual que todos los escenarios relacionados. Pero por alguna razón, la forma de comunicar dentro de este ámbito se ha vuelto mediática, monótona y un tanto aséptica.
Desde esta redacción te propongo algo nuevo, te propongo una forma distinta de aproximarse al mundo de los videojuegos, una forma distinta de enseñar y percibir la comunicación y el contenido; te ofrezco un prisma diferente desde el que disfrutar de un fenómeno tan apasionante y vital.
Todos los que hemos hecho posible este sueño hemos intentado innovar, hemos pensado en algo nuevo que ofrecer, no nos hemos conformado... nos hemos dejado el alma...
Tanto los materiales que ofrecemos como la calidad de la publicación, las colaboraciones y el propio concepto... es lo mejor que hemos sabido hacer, pero no sé si lo habremos conseguido. Ahora tú tienes la ultima palabra.
Si nos ayudas y crees en nosotros y en nuestra publicación, recorreremos juntos el camino, difícil, dado lo complicado de un sector en el que cada día existe una competencia más descarnada.
Desde aquí quiero animaros a ello. Disfrutemos de esta aventura juntos y hagamos de Videojuegos un sitio de referencia en el sector.

Carlos Tamarit
ctamarit@glpress.com



Nuestra intención

El compromiso que adquirimos con cada uno de los lectores es el de servir de muestra, escaparate y escenario para que la información objetiva, fresca y divertida llegue a cada uno de los lectores de una manera distinta. Tratar los videojuegos como lo que son, una piedra de toque en la cultura del siglo XXI y una nueva forma de ocio que ha trascendido y superado incluso al cine. Nuestro compromiso es divertir, informar y enseñar, además de servir como un punto de encuentro, ser un foro y permitir que todos los lectores entiendan a "Videojuegos" como una revista abierta en la que poder participar.

Nosotros

Carlos
ctamarit@glpress.com



Espero que esta iniciativa sea de tu agrado y que disfrutes tanto leyendo Videojuegos como nosotros lo hemos hecho desarrollándola para ti. Han sido muchos los meses invertidos y sólo el hecho de que este sueño se haya hecho realidad es todo un premio para nosotros. Contamos contigo para conseguir crear una publicación de referencia, solos no podemos hacerlo

Sergio
sgonzalez@glpress.com



Desde nuestra redacción te agradecemos la confianza que depositas en nosotros y te animamos a que nos sigas número a número. Pensamos que tenemos mucho que ofrecer y contar. Además de eso, confiamos en que el contenido de la revista te parezca diferente, ya que ese ha sido nuestro principal objetivo.

Cristina
chernandez@glpress.com



Desde el primer momento hemos pretendido crear un estilo distinto, acorde con el propio contenido de la publicación, fresco y sorprendente, actual. Ahora tú decidirás si tanto esfuerzo a merecido la pena. Espero que te guste.

Susana
scastillo@glpress.com



Uno de los aspectos en los que más hemos trabajado ha sido el de crear una publicación interesante que se valga únicamente por lo que pretende y aporta. La apuesta ha sido una auténtica experiencia y ahora todo está en tus manos. ¡Apóyanos!.

Guadalupe
gmartino@glpress.com



Lo único que quiero deciros es que ayudar a poner en marcha este proyecto ha supuesto un gran esfuerzo y mucha ilusión. Como mis compañeros dicen, ahora todo está en tus manos, así que yo os ánimo a que confiéis en ésta, vuestra publicación y que nos ayudéis a crecer.



Consejero Delegado
Juan Mont Falcó

Director editorial
Carlos Tamarit
ctamarit@glpress.com

Jefe de Redacción
Sergio González
sgonzalez@glpress.com

Redacción
Marcos Fernández
mfernandez@glpress.com

Diseño y Maquetación
Cristina Hernández
chernandez@glpress.com

Colaboradores
P. Domestos, Jon Z, Felipe Aulló, Antonio Gago, P. Ochoa, Rockanut, Menchu P. Félix Zamarra, Julio A, P. Pérez, A.S.

Secretaria de redacción y suscripciones
Guadalupe Martino
gmartino@glpress.com

Publicidad
Departamento propio
Susana Del Castillo
scastillo@glpress.com

GlobalPress

Edita
Global Press Media, S.L.

Director General
Carlos Tamarit

Jefe de Producción y Coordinación
Felix Sánchez

Departamento de publicidad
Susana del Castillo

Redacción
Lopez de Hoyos, 178 – 28002 – Madrid
Tel. Redacción (91) 510 26 25 Fax (91) 415 50 63
Suscripciones
Tel / Fax (91) 415 50 63
email: suscripciones@glpress.com

Distribución
SGEL, S.A.
Av. Valdeparra 29
Polígono Industrial Alcobendas
28108 - Alcobendas - Madrid

Impresión
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5
28914 - Leganés - Madrid

Videojuegos no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores de la publicación en aquellos artículos firmados.

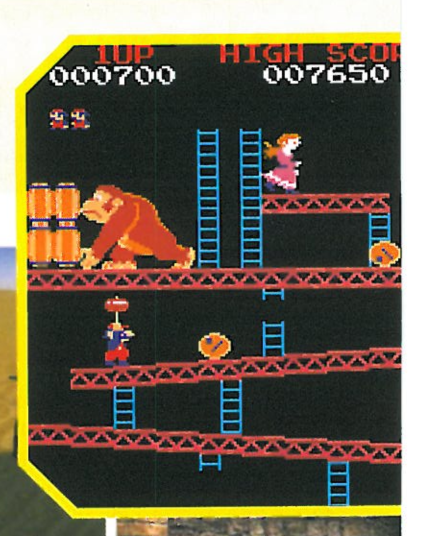
2/2004

[Sumario]



24

KOTOR - Vive una vez más las aventuras de un Jedi gracias a KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, uno de los lanzamientos más sonados de la saga creada por George Lucas.



En este número ...

GRUPOS DE DESARROLLO AMATEUR

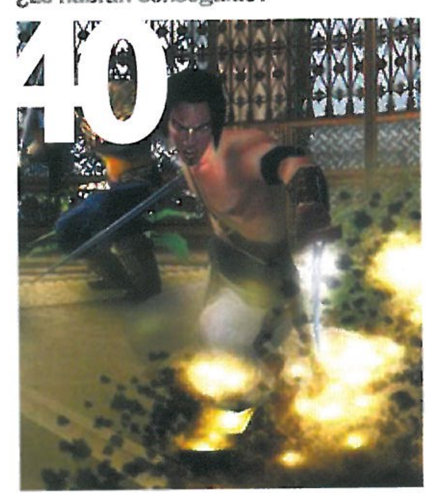
CONOCE proyectos desarrollados por grupos amateur... Algún día pueden ser superventas... ;-)

74



MERCURY STEAM y SCRA
Hablamos con Enric Alvarez en exclusiva las primeras c ojuego en desarrollo: Scrap

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Una espectacular aventura con unos increibles efectos visuales que intenta recobrar el sabor del original... ¿Lo habrán conseguido?



2

¿PEN juego homb cas q Espa que c

■ **¡Puntua los videojuegos que aparecen en la sección de REVIEWS y participa en el sorteo de suscripciones gratis a VIDEOJUEGOS!**

Nos encantaría conocer cual es tu opinión acerca de los juegos que se comentan en cada número de la revista para poder llevar a cabo un apartado con las notas alternativas de los lectores. Ayúdanos a hacerlo y benefíciate de los posibles regalos que puedes obtener a cambio. ¡Gracias por tu apoyo!



ACTIVISION CANCELA EL PROYECTO TRINITY desarrollado por Gray Matter Studios, creadores del emblemático Return to Castle Wolfestein. Los más veteranos recordareis que Trinity era el nombre en clave del motor que desarrollaba ID tras la salida de Quake II, motor que más tarde fue conocido como Quake III. Trinity transcurría en un futuro apocalíptico, tomando el papel de NightStalker, un soldado con habilidades que le permitían moverse más rápido que el resto de los mortales.

INFOGRAMES pone punto final a la historia a uno de los más veteranos estudios de videojuegos ingleses. Microprose, tras mas de 20 años de historia, creadores de títulos como Civilization, RailRoad Tycoon, Gunship o Worms entre otros, cierra sus puertas.

MUCKY FOOT CIERRA SUS PUERTAS.

La compañía formada en 1997 por ex miembros de Bullfrog (Mike Diskett, Fin McGechie y Guy Simmons) y responsables de títulos como Urban Chaos o StarTopia cierra sus puertas. Actualmente se encontraban desarrollando un juego con la licencia de la película El Monje.

LOS VIDEOJUEGOS AYUDAN A DESARROLLAR LA PERCEPCIÓN VISUAL

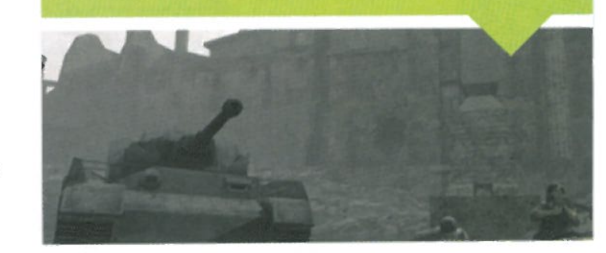
Científicos Americanos han descubierto que jugar a videojuegos otorga a los jugadores mejores capacidades visuales que al resto de la población. Los estudios revelan que los jugadores perciben, particularmente bien, pequeños detalles, escenas confusas y pueden mantener la concentración soportando mas distracciones que el resto de personas.
Entre los juegos que se usaron para el experimento estaban títulos tan conocidos como Medal of Honor, Tetris o Crazy Taxi.

EL CORAZON DE LA Xbox 2 SERÁ DEL GIGANTE AZUL

Microsoft a confirmado la noticia, IBM será el responsable de la creación de varios chips para la siguiente generación de consolas Xbox. La primera Xbox usaba tecnología Intel, algunas de las razones que argumenta Microsoft para cambiar a IBM en su nueva consola son el bajo consumo y temperatura que tienen los procesadores PowerPc de IBM.
IBM produce actualmente los procesadores de GameCube y de la tan rumoreada PlayStation 3.

Activision adquiere Infinity Ward

Representantes de Activision han confirmado que la compañía a adquirido el 70% de la desarrolladora Infinity Ward que aun no poseían. Activision compro un 30% en Mayo del 2002 con opción a comprar el resto y eso es lo que han hecho ahora. Infinity Ward son los responsables del conocido por todos, Call of Duty, la compañía esta formada por parte del equipo que creo Medal of Honor.



DUNGEON SIEGE
DARÁ EL SALTO A LA GRAN PANTALLA

■ Ahora le toca a Dungeon Siege. El mundo que recrea el título de Gas Powered Games resulta más que válido para que la empresa que ya ha comprado los derechos de Bloodrayne y Alone in the dark, realice un film sobre su universo. Ese aire a El señor de los anillos que destila el juego es el que ha convencido a los estudios. Ni que decir tiene que Chris Taylor, el creador de Dungeon Siege, está encantado con la idea.

LA SANGRE
VIVENDI E INTER

■ Vivendi Universal G
sus diferencias antes
tos. Philip W. O´Neil, v
encontramos encanta
con Interplay, y espera
Fallout: Brotherhood o

MAS NOTICIAS INTERESANTES

Suponemos que estaréis al tanto del enorme revuelo que se ha formado en torno a la secuela más esperada de los últimos tiempos, Half Life 2. Valve Software denunció hace varias semanas el robo de una tercera parte del código fuente del juego por parte de un "hacker". El título fue retrasado hasta el mes de Abril del 2004. El supuesto ladrón ha realizado unas declaraciones en Internet en las que afirma que el retraso no se debe a su acción, ya que el juego se presentaba en una fase muy poco avanzada. También acusa a Valve de engañar al público con el vídeo que mostraron en el pasado E3, ya que, según él, el desarrollo no se encontraba tan adelantado.



NOS HA SORPRENDIDO...

Que haciendo balance por un momento veamos que cada vez son más los estudios de desarrollo que están cerrando o ya han cerrado. Desde Westwood hasta MuckyFoot pasando por los míticos Delphine y otros tantos. Y es que como un dato anecdótico más, Peter Molineux ha empezado ya a hablar de protección estatal para el mercado del videojuego inglés. Parece ser que todo apunta a que el desarrollo de software de entretenimiento del futuro se concentrará en grandes, sino masivos grupos de desarrollo con un plan de producción milimetrado y una inversión demencial. Y es que los tiempos del Spectrum cada vez están mas lejanos.

DOOM III

John Carmack sigue desgranando datos sobre uno de los juegos más esperados de la historia. Doom III se moverá a sesenta imágenes por segundo, se ha visto un modo Deathmatch algo tosco aún, para cuatro jugadores, en las que se muestran algunas armas que aparecerán en el juego: pistola, escopeta, ametralladora, rifle de plasma y lanzacohetes. La demostración no incluía ninguna sorpresa reseñable, pero ya se puede adivinar el potente motor gráfico que tendrá el juego. Se rumorea que el juego aparecerá en el primer trimestre de 2004, si no sufre retrasos.





MOVILISTO LANZA UNA LINEA EXCLUSIVA DE JUEGOS PARA MÓVILES MULTIMEDIA







Disfrutar de los mejores juegos multimedia en el móvil al precio más competitivo ya es una realidad gracias a Movilisto. La compañía, que forma parte del Grupo iTouch (LSE: ITU.L) y está especializada en ofrecer servicios de valor añadido y aplicaciones para el teléfono móvil, ha lanzado su propio catálogo de juegos con el objetivo de poner al alcance de sus clientes los mejores servicios de ocio del mercado.
La oferta actual, a todo color y en castellano, se eleva a más de 50 títulos, cada uno de los cuales tiene un precio de 1,80 euros, lo que los convierte en los más asequibles para el usuario español.
Movilisto ha optado por el desarrollo y venta de sus propios títulos. La firma cuenta con un destacado grupo de desarrolladores especializados en tecnología móvil con los que ha estudiado todos los aspectos necesarios para adecuar los juegos a las necesidades del usuario inalámbrico.
Hasta el momento, los que han registrado un mayor número de descargas y que cuentan con más popularidad entre los usuarios son "Blocks", "Jack Bubble" y "Block Monster".
"Movilisto ha realizado una apuesta decidida por un segmento sobre el que va a cimentarse el futuro crecimiento del mercado móvil", afirma Alberto Pena, director de Márketing de Movilisto.
"Además, el disponer de una oferta exclusiva de juegos nos da una clara ventaja competitiva, reforzada por acuerdos como el alcanzado con MSN España para ofrecer servicios móviles a través de MSN Messenger", añade.

O LLEGARÁ AL RIO
Y LLEGAN A UN ACUERDO

e Interplay Entertainment han zanjado
ciarse los juicios que tenían interpues-
esidente de Vivendi, comentaba: "Nos
e haber llegado a un acuerdo amistoso
con impaciencia el lanzamiento de
l".

HITMAN 3, VUELVE EL HOMBRE
EN DESARROLLO LA TERCERA PARTE DEL SUPERVENTAS

Está en desarrollo la tercera parte de Hitman. El agente 47 comenzará su nueva aventura en París y, por lo que sabemos, comenzará la historia gravemente herido. Para salir de este atolladero inicial, dispondremos de nuevas habilidades para desarmar a nuestros oponentes, y de nuevas armas. El título completo parece que será Hitman 3: Contracts y los programadores prometen que será mucho más interactivo que las entregas anteriores. El deseo de poder mostrar muchos personajes en pantalla ha hecho necesario la utilización del motor de "Freedom Fighters", mejorado para la ocasión. La mala noticia es que parece ser que no será incluido un modo de juego en Red.







¡Envíanos tus noticias!

Colabora con nosotros enviándonos tus noticias. Si consideras que algo interesante se nos ha pasado por alto, no lo dudes, escríbenos a videojuegos@glpress.com y haznos saber todo aquello que tú creas interesante para publicar. Ayúdanos a hacer una revista mejor. ¡Gracias!

las listas

Aquí tienes una ventana abierta al mercado del videojuego, para que eches una ojeada a lo que más se vende dentro y fuera de nuestras fronteras. Un consejo, no siempre lo que más vende es lo mejor, así que no dejes de leer nuestros análisis.



España	
1	COMMANDOS 3
2	COMMANDOS 3 EDICION ESPECIAL
3	CALL OF DUTY
4	MAX PAYNE 2
5	LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
6	HALO
7	FIFA 2004
8	LOS SIMS: SUPERSTAR
9	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
10	IMPERIUM
11	PATRICIAN III
12	AGE OF MYTHOLOGIES
13	EMPIRES
14	FLIGHT SIMLULATOR 2004
15	CSI
16	LOS SIMS:A NIMALES DE COMPAÑIA
17	LOS SIMS DE VACACIONES
18	WARCRAFT 3: FROZEN THRONE
19	LOS SIMS: PRIMERA CITA
20	HIDDEN & DANGEROUS 2



Reino Unido
THE SIMS: MAKIN' MAGIC
CALL OF DUTY
FIFA 2004
NORTON INTERNET SECURITY 2004
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
SWG: AN EMPIRE DIVIDED
THE SIMS DOUBLE DELUXE PACK
NORTON ANTIVIRUS 2004
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
THE SIMS: SUPERSTAR
C&C: GENERALS ZERO HOUR
HALO: COMBAT EVOLVED
MOH: BREAKTHROUGH
HIDDEN & DANGEROUS 2
FINDING NEMO
MEDIEVAL: TOTAL WAR
MICROSOFT OFFICE 2003 SE
RAILROAD TYCOON 3
HULK
EMPIRES



Estados Unidos
CALL OF DUTY
FINAL FANTASY XI
MS FLIGHT SIMULATOR 2004
STARWARS KOOR
HALO
C&C: ZERO HOUR
MOH: BREAKTHROUGH
THE SIMS
DELTA FORCE
THE SIMS DELUXE PACK
MADDEN 2004
THE SIMS: SUPERSTAR
C&C: GENERALS
NASCAR THUNDER
ENTER THE MATRIX
GTA VICE CITY
TRAIN SIMULATOR
ZOO TYCOON
TIGER WOODS PGA 2004
THE SIMS: MAKING MAGIC

VICIOJUEGOS.COM, MEJOR CADA DIA

UNA DE LAS WEBS MAS INTERESANTES QUE PODRAS ENCONTRAR

VicioJuegos es una página web nacida en septiembre de 2002 dedicada al mundo del ocio electrónico en general. Obviamente hoy en día se tratan más los temas concernientes a las plataformas importantes, como son el PC, y las consolas PlayStation 2, Xbox, GameCube y GameBoy Advance, pero su funcionamiento admite que haya información de cualquier tipo de plataforma, incluyendo las máquinas arcade y consolas antiguas. La página la disfrutan tanto las personas que les gusta estar en la cresta de la ola de la actualidad, como las que disfrutan con lo "retro".

VicioJuegos nació con la esperanza de mantenerse sin la dependencia de una gran empresa o grupo mediático, sino con el apoyo y colaboración de un grupo de usuarios aficionados a los videojuegos y con el trabajo en análisis y programación de un ingeniero informático cuya afición principal son los videojuegos. Hay que decir que la gran mayoría de los contenidos de VicioJuegos proceden de los colaboradores, así como muchas de las decisiones organizativas que ha habido que ir tomando con el paso del tiempo, desde que en junio de 2002 se empezara a plantear el nacimiento de esta página.

Hay que resaltar que VicioJuegos es una página donde cualquiera con ganas de escribir y colaborar, puede hacerlo, y eso es un punto que hace a esta página totalmente diferente de las demás del sector, donde se sigue una estructura muy rígida. Cualquier usuario registrado en la página puede introducir contenidos, aunque éstos no se verán directamente publicados (si exceptuamos los Foros y la sección de Opinión) ya que hay un equipo de administradores que vela por la calidad y conveniencia de los contenidos introducidos, los corrige, y los publica en el caso de que sean aptos. La aptitud es sopesada teniendo en cuenta una serie de factores que incluyen ortografía y gramática, un mínimo de objetividad y falta completa de lenguaje despectivo. Si bien existe una total libertad para que cada uno pueda expresarse libremente, como en la sociedad, existen unos límites de compostura y educación que en VicioJuegos se tratan de aplicar a rajatabla. Hay que decir, no obstante, que aún no nos hemos encontrado con ningún problema de este tipo. También hay que añadir que VicioJuegos es una página anti-piratería. No permitimos que se fomente cualquier daño al sector. Si bien está permitido hablar del tema, porque se presta por sí sólo a debate, está prohibido ofrecer o solicitar información explícita.

En Viciojuegos podremos encontrar un gran número de secciones entre las cuales se encuentran Foros, noticias, críticas, avances, reportajes, trucos, guias, juegos, lanzamientos, imágenes y reportajes.



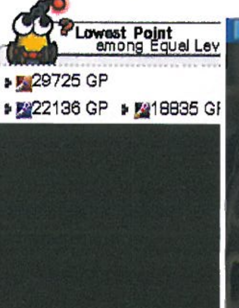
GUNBOUND

WWW.GUNBOUND.NET

Sin duda es novedad encontrar dentro del baúl del freeware algo como GunBound, son poco más de 95Mb q podrás descargar de su pagina oficial: www.gunbound.net Tenemos ante nosotros un juego en la línea de Worms o DiggerCruise, juegos de apariencia estática pero q disfrutan de una dinámica sin igual. Concebido inicialmente por la compañía coreana Softnix como juego de tecnología WAP pasó a ser programado cuidadosamente por ellos mismos para PC. Quedó mas q presente q han sabido poner sobre la mesa bazas tan importantes como un interfaz tremendamente intuitivo o una adicción q nos transporta al pasado sin salir del presente. Cuenta con varios modos de juego, "Score" un todos contra todos de hasta 8 jugadores, "Tag" donde manejaras dos máquinas simultáneamente, "Jewel" para las niñas o si lo prefieres puedes crear tu propia partida al gusto. Lo q nos entra por los ojos nos gusta. Tenemos un vistoso render 3D como fondo, (aconsejamos veas los screenshots de la pagina...) acompañado con un sinfín de simpáticos sprites animados al más puro estilo manga, es decir rayos, truenos y centellas para dar y tomar y aderezado todo con una más q satisfactoria cantidad de engendros mecánicos, personajes, vestimentas, accesorios y cada uno con sus armas, disparos especiales y propiedades únicas. Si quieres disfrutar de algo realmente bueno y free no dudes en visitar la pagina, y hacer click en "Download".

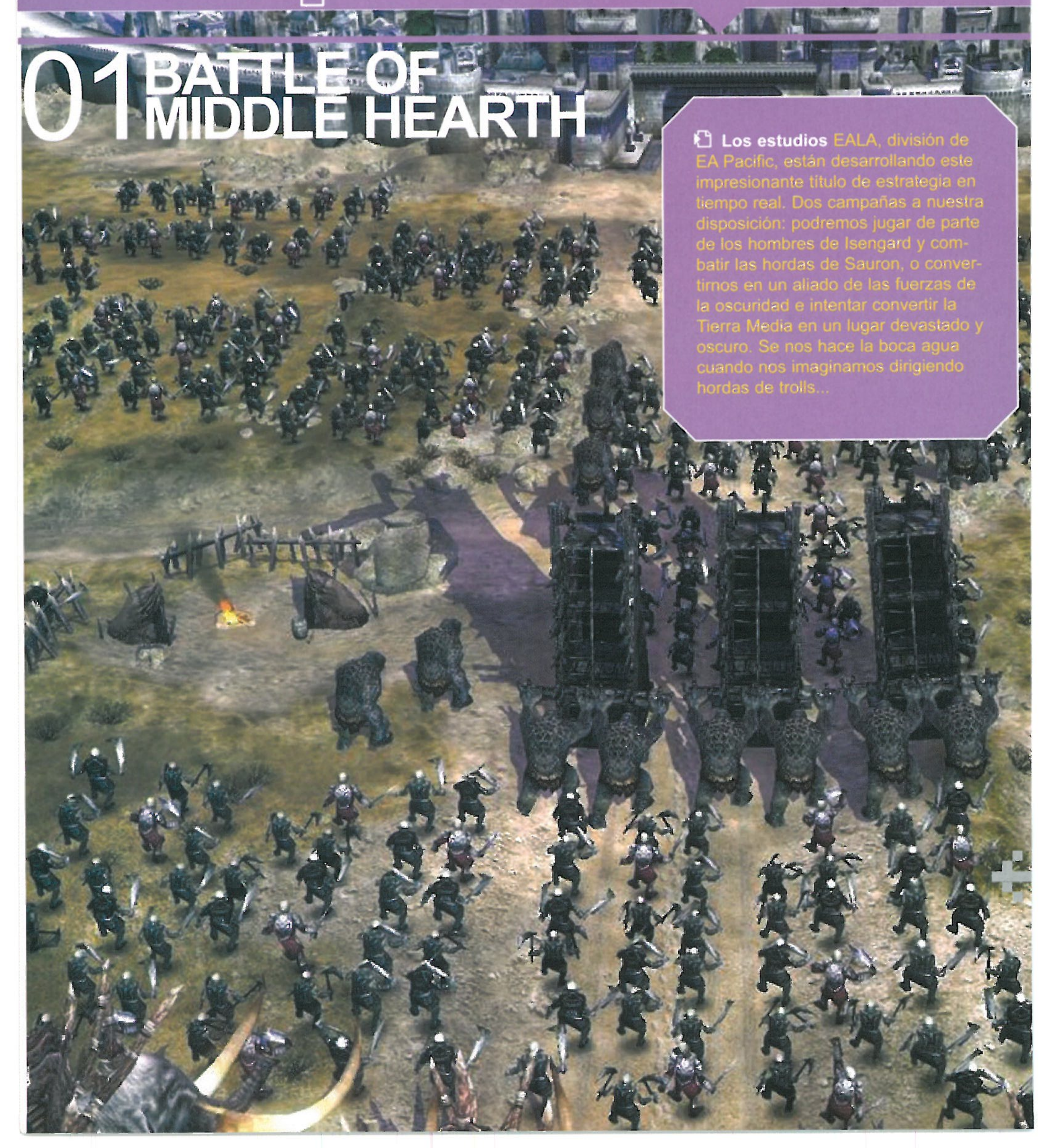


GUNBOUND ES FREEWARE Y NOS HARA PASAR UNOS RATOS AUTÉNTICAMENTE DIVERTIDOS. NO LO DUDES, DESCÁRGALO YA!





Lo que vamos a



01 BATTLE OF MIDDLE HEARTH

Los estudios EALA, división de EA Pacific, están desarrollando este impresionante título de estrategia en tiempo real. Dos campañas a nuestra disposición: podremos jugar de parte de los hombres de Isengard y combatir las hordas de Sauron, o convertirnos en un aliado de las fuerzas de la oscuridad e intentar convertir la Tierra Media en un lugar devastado y oscuro. Se nos hace la boca agua cuando nos imaginamos dirigiendo hordas de trolls...



02 BLACK & WHITE 2

El simulador de Dios ideado por Peter Molyneux está de vuelta y viene con ansias de tapar las bocas a los detractores de la primera parte. En esta nueva entrega, tendremos la posibilidad de crear ejércitos con nuestros fieles, lo que abre todo un ramillete de nuevas posibilidades. El juego tendrá un carácter mucho más épico, y el número de milagros que podías realizar en la primera parte se verá aumentado. La primera parte estuvo acompañada de una gran polémica, veremos que pasa con la segunda...

PAINKILLER 03



La compañía Dreamcatcher nos hará vivir, de la mano de los estudios People Can Fly, a partir de Febrero del 2004, una aventura lúgubre y con enemigos tan peculiares como éste. Nos introduciremos en la piel de un mercenario que ha sido contratado para limpiar de criaturas el Inframundo. Las animaciones de los enemigos prometen ser lo nunca visto, y todo se desarrolla en un ambiente gótico y agobiante.

04 LEISURE SUIT LARRY

Vuelve Larry. Las andanzas de este lascivo y solitario perdedor llevan muchos años en nuestros PCs. Esta vez controlaremos al sobrino de Larry: Larry Lovage. La sorpresa del título, que está siendo desarrollado por los estudios High Voltage Software, es que no tendrá la participación de Al Lowe, el diseñador que ayudó a crear a Larry. Disponte a echarle cara a la vida y ayuda a Larry a ligar de una vez por todas.



a ver...

06 MOH: PACIFIC ASSAULT

La nueva entrega de la saga bélica de EA nos situará en el Pacífico, entre 1941 y 1944. Uno de los juegos más esperados del mundo, después del buen sabor de boca que nos dejaron las anteriores entregas. Con la ambientación típica de la serie, unos escenarios más detallados y un diseño de personajes que pueden cortar la respiración, Medal of Honor: Rising Sun se convertirá sin duda en el mejor capítulo de la saga. Esperamos impacientes la salida al mercado del nuevo título de EA... y mientras iremos quitándole el polvo a nuestro fusil.

05 JACK THE RIPPER

El Londres más oscuro y tenebroso es el telón de fondo de esta aventura desarrollada por Galilea Multimedia. En ella, adoptaremos el papel de Jimmy Plamer, un joven reportero que se sentirá atraído por los asesinatos más sangrientos de la historia de su ciudad. Intentará descubrir la identidad del famoso destripador resolviendo multitud de acertijos y explorando los barrios más marginales de Londres. La ambientación será uno de los puntos fuertes del juego, como podéis comprobar.

VIDEOJUEGOS ESTUVO CON WARREN SPECTOR EN LA PRESENTACIÓN DE

DEUX EX 2 INVISIBLE WAR



Warren Spector estuvo en Madrid, en las oficinas de Proein, y "Videojuegos" fue testigo de excepción de la presentación de Deus Ex 2: Invisible War. Con un Warren entregado y muy gesticulante, la presentación comenzó con la espectacular secuencia de introducción del juego, ante la sonrisa satisfecha del padre de la criatura.

El señor Spector fue desgranando datos de su nueva creación. El código para PC no es muy estable, así que se mostró la versión para XBox, aunque nos aseguraron que las dos versiones serán muy parecidas.

El deseo de los desarrolladores consiste en mejorar todos y cada uno de los aspectos de la primera parte. En esta continuación quieren dejar espacio para la imaginación del jugador, que podrá llevar a cabo casi todas las ideas que se le pasen por la cabeza.

Para empezar, el juego podría llegar doblado y traducido al castellano, lo cual sería una gran noticia en un título donde la trama y las conversaciones de los personajes es fundamental. Podremos cambiar el sexo y el aspecto de nuestro protagonista y el color de la interfaz. "Esto puede parecer una tontería, pero es algo que siempre he querido incluir en un juego" aclaraba Warren.

El título será más intuitivo y "enseñará a jugar al usuario". La historia comienza con la espectacular destrucción de la ciudad de Chicago por parte de un misterioso personaje. Deberemos descubrir los entresijos de la misteriosa trama según avancemos en el juego.

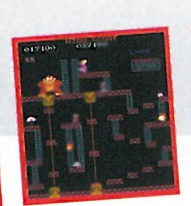
Spector nos dejó entrever que puede haber 4 finales distintos, según afrontemos la acción de una manera u otra. Ésta es una de las grandes novedades del juego. La historia no es lineal, e irá cambiando de rumbo según nuestra forma de actuar. Aquí no hay buenos ni malos, nosotros haremos amigos o enemigos según la forma de actuar con los personajes. Habrá fases en las que el sigilo jugará un papel importante, hasta el punto de que podremos acabarla sin herir ni matar a nadie. También pudimos ser testigos de parte del arsenal y de componentes realmente espectaculares, como un casco que nos permitirá ver a enemigos a través de las paredes, un artefacto que nos volverá completamente invisibles o un aparato con el que podremos "hackear" sistemas informáticos, dándonos el control de cámaras de seguridad.

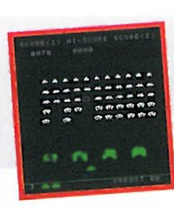
El juego es una maravilla técnica. Gráficamente hablando, supera a "Halo" en muchos momentos, aunque en la versión que vimos los rostros de los personajes eran bastante inexpresivos. Los juegos de luces y sombras son increíbles, y un golpe a una bombilla colgada del techo cambia la iluminación y las sombras de toda la sala. Puedes interactuar con la casi totalidad de los elementos del escenario. El lanzamiento de una silla contra la pared nos mostró el potente motor físico del título. La silla nunca caerá dos veces igual al suelo y su posición cambiará según la fuerza con que la lancemos. Con unos efectos sonoros impactantes y una ambientación musical que te dejará los nervios a flor de piel, Deus Ex 2: Invisible War intentará repetir el éxito de la anterior entrega, que fue premiada con más de 35 premios en el 2000. Warren Spector desveló que habrá tercera parte, aunque no quiso dar detalles de ella.

Un desafió protagonizado por dos enemigos irreconciliables, los cohetes Wedge y Neddle (o lo que es lo mismo, un triangulo y una raya), un lejano campo de batalla, el espacio profundo (ejem... un caos de puntos brillantes) y un buen número de torpedos como único armamento disponible. El objetivo de este desafió era claro, evitar los torpedos del contrario mientras intentábamos pagarle con la misma moneda.

LA EVOLUCION DEL VIDEOJUEGO

DE SPACE WARS A LOS 8 BITS







Un desafió protagonizado por dos enemigos irreconciliables, los cohetes Wedge y Neddle (o lo que es lo mismo, un triangulo y una raya), un lejano campo de batalla, el espacio profundo (ejem... un caos de puntos brillantes) y un buen número de torpedos como único armamento disponible. El objetivo de este desafió era claro, evitar los torpedos del contrario mientras intentábamos pagarle con la misma moneda.

Corría el año 1962 y nos encontrábamos ante el primer videojuego de la historia: SpaceWar, a pesar de las evidentes carencias visuales la imaginación de todo aquel que lo contemplaba conseguía transportarle al espacio profundo... y mas allá. Ya nada seria lo mismo: los videojuegos habían aterrizado en nuestro planeta.

LOS PRIMEROS PASOS

Entrada la década de los 70, los pioneros del videojuego daban sus primeros y dubitativos pasos en esto del ocio electrónico. A pesar de tratarse de un grupo de visionarios, la mayoría no sabía la repercusión que tendría en el futuro lo que se traían entre manos, ya que lo que para muchos no era más que una moda pasajera, o una simple curiosidad tecnológica, estaba llamado a convertirse en uno de los negocios más suculentos del siglo XX.

Y como no podía ser de otra forma, fue en esta época de génesis cuando se forjaron las más brillantes y duraderas leyendas del videojuego. Y para leyendas, la del gigante americano del entretenimiento: Atari.

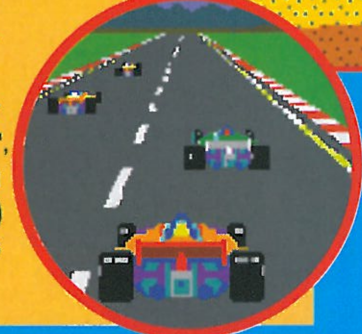
ATARI : DOS AMIGOS Y UNA IDEA BRILLANTE

Fundada en 1972 por Nolan Bushnell y su amigo, Al Alcorn, un ingeniero fuera de serie, Atari lanzo al mercado la primera máquina recreativa comercial: Pong o el juego de la pelota y la raquetas. Evolucionado a partir de un

DESTACAMOS 70's

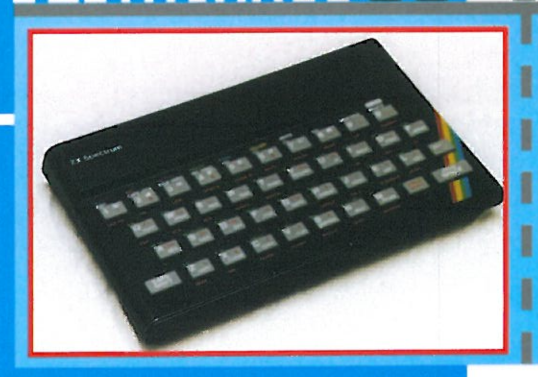


Las primeras recreativas asombraban a propios y extraños y conseguían vaciar nuestros bolsillos intentando batir la máxima puntuación para convertirnos en la leyenda del salón recreativo del barrio. El paso del monocromo al uso del color supuso todo un adelanto del que títulos como "Pole Position", "Donkey Kong", o "Galaxian" dieron buena cuenta. Además el primer sistema de juegos domestico (una consola, vamos...) el VCS de Atari mantuvo pegados al televisor de casa a varias generaciones jugando a ese juego de la pelotita.

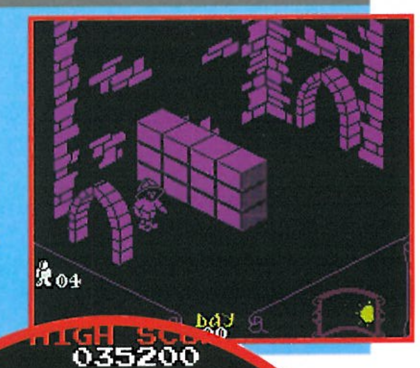




DESTACAMOS 80's

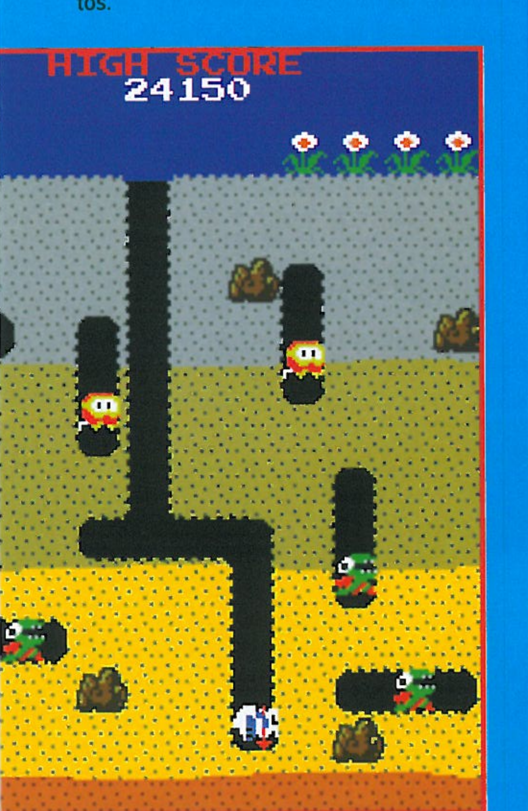


El Sinclair Spectrum batió todos los records, armado con un potente procesador de 8bits, el Z80A de Zilog, 16 Kb de memoria RAM, 8 colores, todo un lujo, una resolución de pantalla de 192x256 pixeles, y por supuesto un teclado con las teclas de goma (suponemos que para abaratar costes), supuso todo un adelanto para el mundo del software de entretenimiento. La mayoría de los actuales gurus dieron sus primeros pasos programando sus juegos en esta "maquina de ensueño".



diseño original de Ralph Baer (para muchos el padre de los videojuegos) Pong introducía un concepto nunca visto hasta el momento: la puntuación, lo que convertía cada partida en un duelo a muerte entre dos jugadores por conseguir el mayor número de puntos.

DONKEY KONG SE CONVIRTIO EN UN CLASICO. ERA EL PRIMER JUEGO DE PLATAFORMAS 2D QUE APARECIO EN SALONES RECREATIVOS.



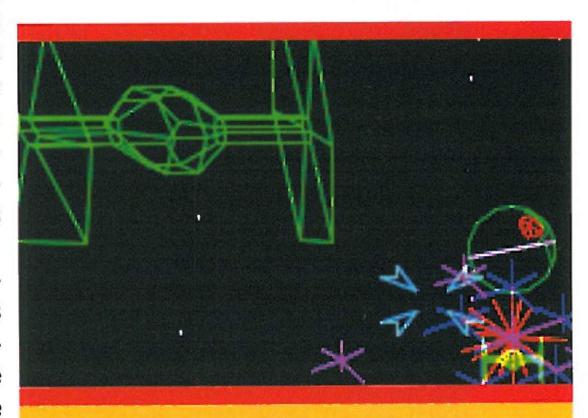
Tras Pong, Atari continuo cosechando éxitos con Space Race o el fantástico Asteroids, ambos títulos dotados de una jugabilidad a prueba de bomba a pesar de su pasmosa sencillez. Cualidad esta que se convirtió en la autentica firma de la casa, pues el Sr. Bushnell, además de ser el creador de todos estos clásicos del entretenimiento electrónico, acuño lo que podríamos llamar primera ley del diseño de videojuegos: "Los mejores juegos son fáciles de manejar, pero difíciles de dominar". Una gran verdad.

EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE

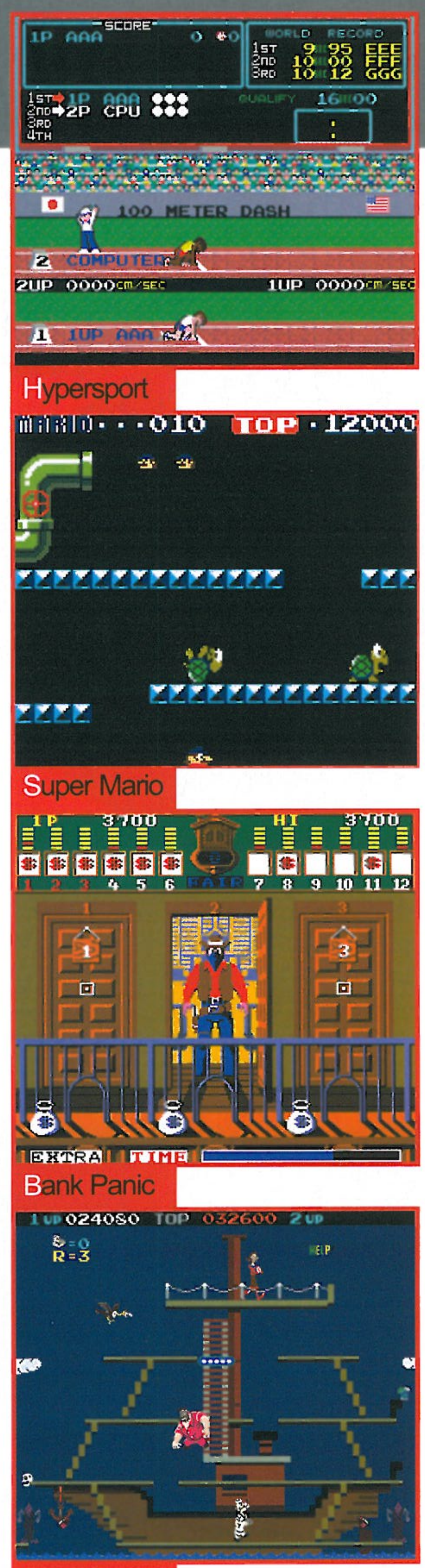
En plenos 80, los salones recreativos echaban humo gracias a un par de juegos como PacMan y Space Invaders. El imperio del sol naciente no había echo más que aterrizar en el campo del videojuego de la mano de compañías de renombre como Taito o Namco y sin duda llegaban con intenciones de quedarse.
Haciendo alarde de un espíritu innovador, los videojuegos japoneses aportaban ese punto de originalidad que en ciertos momentos parecía escasear en occidente (los clones de Pong, o Asteroids se contaban por cientos) proponiendo al jugador temáticas mas cercanas a la fantasia que al belicismo o a las simulaciónes deportivas que predominaban en los juegos de la estadounidense Atari.
Un apunte interesante, PacMan y sus fantasmales colegas son considerados por muchos como las primeras estrellas con nombre propio dentro del mundo del videojuego, ya que hasta el momento todo estaba plagado de naves espaciales, tanques, coches y alguna que otra figura lejanamente humanoide... todos ellos anónimos.

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Mientras tanto, la competencia en el mercado de las consolas domesticas se volvía cada día más cruenta. El VCS de Atari (rebautizado Atari 2600) tendría que verse las caras con-



Las primeras aproximaciones al mundo tridimensional llegaron de la mano de los vectores aplicados casi siempre a títulos "galácticos". El primer juego de Star Wars, hacia uso de estas técnicas vectoriales y supuso un gran éxito, ya que trasmitia una profundidad de juego nunca vista hasta el momento.



tra la IntelliVision de Mattel y a propuesta de Coleco, su ColecoVision. De esta forma se iniciaba una autentica guerra de consolas que aun hoy día continua (aunque con diferentes contendientes). Diversidad en el mercado, surgen nuevos competidores: Activision, ...

Y aun quedaba un invitado por llegar a esta divertida fiesta : el ordenador personal.

DEL LABORATORIO A CASA

La llegada del ordenador personal marco un hito en la historia del ocio electrónico, ya que acerco la posibilidad de crear videojuegos a todo aquel que pudiera permitirse el lujo de adquirir una de estas joyas de la tecnología y tuviera ganas de adentrarse en el mundo de la programación. A partir de aquel momento, la imagen del desarrollador de videojuegos cambio por completo, lo que antes eran auténticos ingenieros con un dominio de la electrónica suficiente como para crear software a partir de circuitería, ahora se habían convertido en chavales de no más de 15 años que diseñaban, y programaban videojuegos en solitario gracias al ordenador personal que les había regalado su padre por traer buenas notas a casa.

La época de los 8 bits abanderada por dos grandes marcas: Sinclair Spectrum y Amstrad desencadeno un autentico boom de mercado pues comenzaron a surgir numerosas compañías de videojuegos entre las que destaco una por encima de todas las demás, estamos hablando de Ultimate Play the Game. Siempre sorprendiendo los miembros de este grupo de desarrollo abrieron los ojos al publico creando juegos que marcarían estilos copiados a posteriori en infinidad de ocasiones.

Los años se sucederían velozmente y la carrera de la tecnología seguiría su trepidante marcha, los 8 bits darían paso a los 16 bits, el PC y su capacidad de expansión permitiría crear juegos cada vez mas ambiciosos tecnológicamente, y las consolas se renovarían generación tras generación acercándose peligrosamente a la calidad de las aun imbatibles maquinas recreativas... Pero esto es otra historia.



El equipo de ULTIMATE al completo (por algo ahora se llaman RARE). Su firma en sus míticos juegos de 8 bits, recordada como "A.C.G" es algo que quedará en los anales de la historia.



Solas ante el peligro

No es muy común que en el mundo del desarrollo de videojuegos y más aún, en España, se prodiguen las mujeres. ¿Cuál es la razón?, no la conocemos a ciencia cierta, tal vez resulta poco atractivo, tal vez no hay demasiadas que cuenten con los conocimientos adecuados o quizá sea una cuestión de suerte.
A continuación os presentamos a cuatro de estas chicas, todas ellas desarrolladoras. Nos cuentan sus experiencias, sensaciones en definitiva, nos hacen saber como es el mundo del desarrollo visto por los ojos de una chica.



Chuss

Cuál es tu opinión acerca del mundo del videojuego? Piensas que es una realidad consolidada o por el contrario estimas que aún queda mucho por hacer.

No hay nada sólido cien por cien en este mundo. Sí es cierto que el videojuego pasó a ser de una leyenda a algo que ha dejado huella en una gran multitud de personas. Pero como todo, el videojuego pasa a ser algo que está ya más asentado en nuestras vidas y al que le cuesta innovar. Podría mejorar en cuestión gráfica, programación y demás. Pero creo que lo más importante es el empuje que reciba de las nuevas plataformas. Porque innovar en cuestión de la trama del juego, lo veo más complicado.

Cuáles son los mayores problemas, bajo tu punto de vista, en el desarrollo de un videojuego?

Llegar a desarrollar por completo la idea de un videojuego y llevarla hasta el final. Son muchos los videojuegos que se empiezan y pocos los que salen al mercado. ¿Por qué? Pues muchos por mala organización en la cuestión del propio Diseño, otros por falta de presupuesto... no sé, pienso que el equipo tiene que estar preparado para afrontar todos los problemas que se les puedan venir encima.

Y los aspectos más atractivos?

Hay varios, Pero supongo que como a cualquier persona que trabaja en lo que le gusta esos aspectos se hacen más notables. Yo nunca pensé en trabajar en videojuegos pero sí en hacer gráficos, lo cual hace que mi trabajo me guste cada vez más. Lo haga bien o lo haga mal es lo que quiero y eso nadie lo puede negar. El mundo gráfico es lo que me gusta y los videojuegos dependen en parte de éste.

Si pudieras cambiar algo, que sería?

Pues cambiaria muchas cosas, entre ellas la organización de los proyectos. Suele haber mucha falta de comunicación. Un exceso de horas brutal y los salarios no son precisamente muy altos. Me gustaría que hubiese más competencia en el sector para que se valorase más a la gente y saliesen mayor variedad de juegos al mercado.

Por qué piensas que el mundo del desarrollo está copado por hombres principalmente?

Supongo que cuando salieron los Spectrum los videojuegos era un campo

que estaba dirigido sólo al público masculino. De ahí que ahora los interesados en desarrollar videojuegos sean hombres.

Cuál es tu opinión acerca del trabajo industrial que se desarrolla para finalizar un videojuego de categoría? Qué consideras más difícil de sobrellevar? Y lo más agradable?

Es un trabajo desde luego aburrido, largo pero muy, muy necesario. Cuando dices a alguien dónde trabajas se piensan que te lo pasas de lujo, pero lo que no saben es que detrás hay mucho trabajo "industrial" que se tiene que hacer para que toda la parte gráfica y de programación salga a delante. Hacer un videojuego consta de trabajos que te gustan mucho, otros que te gustan menos y otros que verdaderamente detestas, pero todos son igual de importantes para el desarrollo de éste.



Mónica

Cuál es tu opinión acerca del mundo del videojuego? Piensas que es una realidad consolidada o por el contrario estimas que aún queda mucho por hacer.

Creo que no es una industria consolidada en España, ni mucho menos, hay muy pocas empresas y es muy difícil sobrevivir. Aquí estamos en pañales y tenemos que competir con países que sacan cientos de títulos al año. Es algo equiparable al cine, pero sin subvenciones.

Cuáles son los mayores problemas, bajo tu punto de vista, en el desarrollo de un videojuego?

En un principio la inversión, los desarrollos suelen ser largos y eso supone un alto capital de entrada. Pagar sueldos y equipos durante uno, dos, tres... años sin ingresos hasta el final supone el cierre muchas empresas.
En segundo lugar, hay que tener muy claro que es lo que se quiere hacer, porque a veces se emplea más tiempo de desarrollo en cambiar cosas que en crearlas.

Y los aspectos más atractivos?

Poder dedicarte a lo que te gusta, es un trabajo creativo y en ocasiones estimulante.

Si pudieras cambiar algo, que sería?

Los cierres. Me parecen un exceso de horas improductivas que potencian la desgana y desmotivación, a veces parece que estemos en una cadena de montaje y que nuestro trabajo se mida por quilos.

Por qué piensas que el mundo del desarrollo está copado por hombres principalmente?

Eso nos viene de herencia, ellos han crecido jugando más que nosotras, a nosotras nos dejaban el ordenador sólo como máquina de escribir, a ver si lo íbamos a romper... Pero las cosas cambian al igual que han ido cambiando en el resto de los sectores. Hace ya unos cuantos años que las mujeres pueden ser abogados, pilotos, médicos... es cuestión de tiempo.

Cuál es tu opinión acerca del trabajo industrial que se desarrolla para finalizar un videojuego de categoría? Qué consideras más difícil de sobrellevar? Y lo más agradable?

Es un trabajo duro, aunque parezca que todo es poner colores y hacer bichos espectaculares. En cuanto a gráficos, la parte monótona de un proyecto de envergadura es bastante decepcionante, cuando haces un objeto, escenario... es gratificante, pero cuando los haces en serie pierde todo el encanto. También hay que tener en cuenta la parte técnica, que parece olvidada, si unos gráficos fantásticos no son técnicamente correctos o no se verán en el juego o presentaran un aspecto lamentable. Lo más difícil de llevar son las épocas en las que se trabajan demasiadas horas seguidas, porque no te puedes concentrar y sólo esperas el momento de ver el juego en la caja.
Sin duda, lo más agradable es ver el juego en la caja.



Ester

Cuál es tu opinión acerca del mundo del videojuego? Piensas que es una realidad consolidada o por el contrario estimas que aún queda mucho por hacer.

El videojuego tal y como yo lo veo esta consolidado y arraigado a la sociedad actual, algo muy diferente es el desarrollo que cada vez resultará más difícil, el listón está muy alto.

Cuáles son los mayores problemas, bajo tu punto de vista, en el desarrollo de un videojuego?

Hay que tener las cosas muy claras, hay que saber hacia donde se quiere ir antes de comenzar a andar, no se debe improvisar por norma.

Y los aspectos más atractivos?

El poder trabajar en algo que te gusta.

Si pudieras cambiar algo, que sería?

La mala organización, y el exceso de horas, lo digo por los famosos "cierres".

Por qué piensas que el mundo del desarrollo está copado por hombres principalmente?

Los videojuegos en su mayoría creo, están hechos por y para hombres aunque creo que en todos los campos ha pasado eso alguna vez... pero poco a poco todo está cambiando.

Cuál es tu opinión acerca del trabajo industrial que se desarrolla para finalizar un videojuego de categoría? Qué consideras más difícil de sobrellevar? Y lo más agradable?

Pese a lo se pueda pensar, a veces el trabajo es un poco monótono, se crea al principio y luego es seguir una línea, se puede hacer pesado, hay un momento en el que las cosas se convierten en números, pero al final cuando ves tu trabajo funcionando.... es agradable.



Almudena

Cuál es tu opinión acerca del mundo del videojuego? Piensas que es una realidad consolidada o por el contrario estimas que aún queda mucho por hacer.

Pienso que en España queda mucho por hacer. Las desarrolladoras son pocas e inestables, funcionan en su mayor parte de forma "amateur", sin un esquema de trabajo bien organizado y sin una mentalidad clara de formar una industria del videojuego en España. Además, debido a todos éstos problemas, al alto número de proyectos fracasados en España y al "miedo" a las nuevas tecnologías, las inversiones no son muy grandes.

Cuáles son los mayores problemas, bajo tu punto de vista, en el desarrollo de un videojuego?

El conseguir una buena organización dentro del grupo de trabajo, la adaptación a las nuevas tecnologías y mantener el nivel del juego en programación, gráficos y jugabilidad al nivel del mercado, sin que peligren los tiempos de desarrollo, algo muy importante para que los proyectos sean rentables.

Y los aspectos más atractivos?

Poder aportar tu granito de arena y ver los resultados en el global del proyecto, el trabajo en equipo, y sobre todo, el trabajar en algo que te gusta.

Si pudieras cambiar algo, que sería?

Pues en lo que a mi respecta no cambiaría nada. Pienso en el futuro.

Por qué piensas que el mundo del desarrollo está copado por hombres principalmente?

España se ha quedado atrás respecto a otros países europeos en cuanto a la mujer se refiere. La educación en la infancia ha sido sexista hasta hace bien poco. Es por eso, en mi opinión, por lo que las mujeres no han llegado "aún" ni a los videojuegos. Pero no tardarán. Cada vez somos más.

Cuál es tu opinión acerca del trabajo industrial que se desarrolla para finalizar un videojuego de categoría? Qué consideras más difícil de sobrellevar? Y lo más agradable?

Las horas "extras" son lo que se hace más duro de llevar. Pero detrás de eso, está la satisfacción de un trabajo bien hecho.



Reyna

Cuál es tu opinión acerca del mundo del videojuego? Piensas que es una realidad consolidada o por el contrario estimas que aún queda mucho por hacer.

El presente es interesante, en el futuro, a no muy largo plazo, este sector nos depara adelantos técnicos y planteamientos que ayer nos parecían imposibles.
Queda mucho por hacer, como mejorar la interactividad entre el juego y el jugador. Sobre todo en los juegos de PC.

Cuáles son los aspectos más atractivos?

Profesionalmente es muy gratificante que mi cometido en un proyecto de videojuegos transcienda al gran público en el plano nacional e internacional.

Si pudieras cambiar algo, que sería?

Cambiaría... que los cierres fueran más llevaderos...

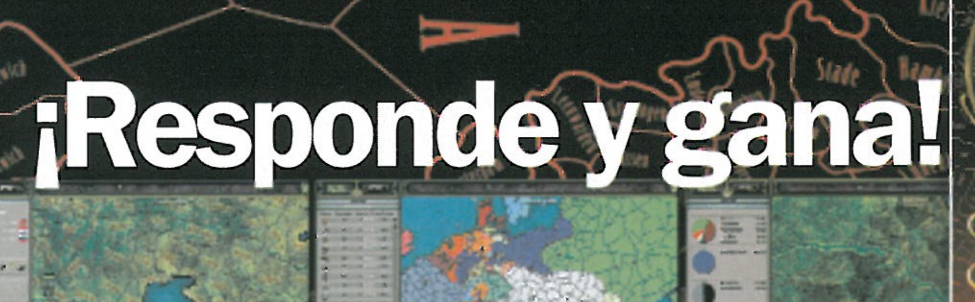
Por qué piensas que el mundo del desarrollo está copado por hombres principalmente?

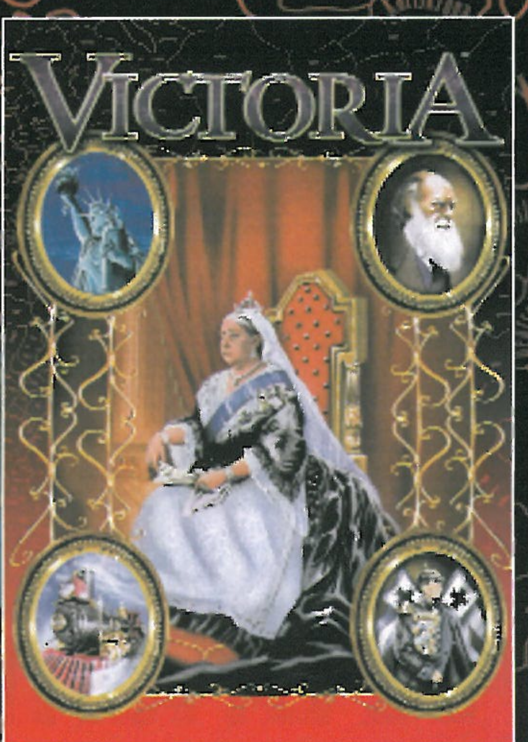
Porque según ellos no estábamos capacitadas para ello. Además podía resultar poco interesante para nosotras, pero los videojuegos han evolucionado muchos y nos resultan muy interesantes para trabajar en ellos...

Cuál es tu opinión acerca del trabajo industrial que se desarrolla para finalizar un videojuego de categoría? Qué consideras más difícil de sobrellevar? Y lo más agradable?

Que es extremadamente complejo siendo primordial una perfecta coordinación entre todos los miembros del equipo.
Seguir una línea estética que defina a los personajes y sus entornos.
Ver culminar con éxito el videojuego.

¡Responde y gana!





Friendware y Videojuegos Te regalan 20 juegos "Victoria"

Hazte con el juego de estrategia en tiempo real y conquista más impresionante del año ambientado a finales del siglo XIX en el que podrás dirigir cualquiera de los imperios que decicieron el destino de la historia.

Para ello sólo tendrás que responder correctamente las siguientes preguntas y podrás participar en el sorteo de 20 juegos.

¿Qué tipo de juego es VICTORIA?
- Accion 3D
- Plataformas
- Estrategia en tiempo real

¿Qué periodo histórico cubre VICTORIA?
- 1836 - 1920
- 1945 - 2003
- 1325 - 1492

Con qué país del mundo puedes jugar
- Inglaterra
- España
- Cualquier país del mundo

Manda tus respuestas junto con el recorte de esta página a la siguiente dirección postal:
RESPUESTA VICTORIA - GLOBAL INFOMEDIA, S.L. - C/ López de Hoyos, 178, 1ª Planta - 28002 Madrid

RESPUESTA VICTORIA



STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

[EMPUÑA TU SABLE LÁSER Y RECORRE UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...]

Parece ser que por fin un juego hará justicia al apasionante universo de Star Wars. Con una producción increíble y todo el carisma que siempre han desprendido sus personajes, el título de Activision promete ayudarte a dominar la Fuerza.

Por S.G.

[Fecha de lanzamiento]

1 DICIEMBRE 2003

[Lo que promete]

Un universo completo que explorar, con todas las peculiares razas que salieron de la prodigiosa imaginación de George Lucas, y toda la parafernalia pseudo-religiosa que siempre ha caracterizado a la saga cinematográfica. Un juego de rol que va a calmar las ansias de los fanáticos de Star Wars y va a convertirse en un título atrayente donde los haya para cualquier otro usuario. Con una historia nada lineal, y la oportunidad de moldear al protagonista a nuestro antojo y la posibilidad de llevarlo por el lado de la fuerza que más nos convenga.

Desde el comienzo de la saga cinematográfica(una saga que ha generado miles de millones de dólares de beneficios), allá por finales de los setenta, el número de juegos que se basaban en su universo ha sido interminable. Desde los tiempos de la consola Atari, (que tuvo su particular versión con un divertido juego en el que peleábamos contra Darth Vader ayudándonos de un robot que reflejaba nuestros sablazos de luz, reduciendo sus defensas) hasta los modernos PCs de hoy en día, todas las plataformas han tenido su correspondiente versión.

Desgraciadamente, la calidad de estos juegos pocas veces a hecho justicia a una licencia con muchas virtudes y atractiva para la práctica totalidad de los jugadores. Con un potencial enorme,





Los famosos sables de luz jugarán un papel primordial en las batallas

una historia atractiva y unos personajes con un carisma fuera de toda duda, es triste comprobar que casi ninguno de estos juegos llegó a un nivel reseñable de calidad. Sólo "X-Wing" alcanzó un nivel de aceptable en PC, pero no conseguía captar por completo el espíritu de las películas.
Un espíritu que ha mezclado muchos conceptos. Desde la alta tecnología, con naves de diseños imposibles y estaciones espaciales inmensas, hasta peleas con sables luz de caballeros que parecían sacados de la Tabla Redonda del rey Arturo, pasando por un obvio componente religioso y la eterna lucha entre el bien y el mal.
Parece ser que Caballeros de la antigua República por fin va a aglutinar todos estos conceptos, haciendo una revisión del universo Star Wars que parte de una historia que se desarrolla 4.000 años antes del primer capítulo de la saga.
La desarrolladora Bioware Corporation se está convirtiendo en una apuesta segura cuando hablamos de juegos de Rol. Títulos como Baldur´s Gate o Neverwinter Nights han sido grandes éxitos de crítica y público.
La historia nos sitúa mucho antes de la Guerra Civil galáctica, en la edad dorada de la República y con la galaxia convulsionada con el apogeo que vive la lucha entre los Jedi y los Sith.
Deberemos tomar el papel de un humano, con tres posibles clases a nuestra elección: soldado, scout y canalla. A lo largo de la partida, y después de un entrenamiento inicial en la Academia Jedi de Dantooine, nosotros elegiremos el camino de nuestro personaje hacia un lado u otro de la fuerza. Nuestras acciones y diálogos nos darán puntos oscuros o de luz con los que subir las habilidades de nuestro héroe.
El jugador podrá adquirir hasta 44 poderes de la fuerza, divididos en ofensiva, defensiva y mejora de poderes. La asfixia, iluminación o torbellino son una pequeña parte de los poderes ofensivos y Escudo de fuerza, Energía de resistencia y Salud, serán algunos de los defensivos.
El sexo de nuestro personaje tendrá repercusión más allá del aspecto físico, y dependiendo de él los personajes secundarios nos tratarán de una forma u otra.
El trato con los personajes será fundamental, y la

historia tomará distintos caminos derivados de ello, que desembocarán es distintos finales.
Tendremos a nuestro cargo grupos compuestos por hasta tres personajes, que pueden incluir a humanos, droides, Woolies, Twi´leks y otros.
El juego se basa en un sistema de combate en tiempo real, y las peleas entre grupos de Jedis Y Dark Lords prometen ser espectaculares. El desarrollo se salpica con minijuegos de acción rápida, en los que controlaremos torretas de disparo o participaremos en carreras de motos voladoras. También habrá fases de investigación y algún que otro puzzle que resolver.
Tenemos diez mundos diferentes para explorar, algunos de ellos nunca vistos, y recorreremos escenarios como Tatooine, la patria de los Wookie en Kashyyk o el mundo Sith de Korriban. El aspecto gráfico del juego también promete ser espectacular, con unos escenarios exteriores enormes y

[LO QUE ESPERAMOS]

Esperamos un juego que borre, de una vez por todas, el mal sabor de boca que nos dejaron anteriores títulos. Parece ser que, por fin, un título hará justicia a una de las licencias más jugosas (y más desaprovechadas) del mundo de los videojuegos. Con más de 50 horas de juego y un interfaz optimizado con el fin de aprovechar las capacidades del teclado y el ratón, nos frotamos las manos esperando la versión definitiva. Por fin podremos saber lo que es ser un Jedi de verdad, o un Sith. La multitud de poderes de la Fuerza que tendremos a nuestra disposición, unido a naves, armas y objetos, convertirán a la creación de Bioware en un lanzamiento estrella.







[UNA FAUNA MUY ESPECIAL...]

Si por algo se ha caracterizado el universo de Star Wars, es por la falta total de parecido con la realidad que conocemos. Unos personajes que huyen de los arquetipos, y unas criaturas muy peculiares. Usados como transporte, como unidades militares o como mecánicos, los increíbles y fantásticos animales que comenzamos a conocer en 1977, han tenido siempre un carisma especial. Algunos, con personalidad propia, y otros sin ningún tipo de pensamiento racional, todos ellos tienen ese atractivo que posee lo desconocido y que nunca llegaremos a conocer. cuando el matón del colegio nos hacía la vida imposible...



IMPERIUM 2

[CAMBIA EL RUMBO DE LA HISTORIA]

Conviértete en alguno de los estrategas militares más famosos de la historia. Somete a las civilizaciones enemigas y conquista sus territorios, rompe sus rutas de abastecimiento y asedia ciudades históricas. Entrena a tus unidades y conviértelas en auténticas máquinas de guerra.

Por F. Sánchez 







Las novedades de esta nueva entrega son innumerables. Un nuevo sistema de control de ejércitos, iconos de selección rápida que te permiten localizar unidades y edificios, la posibilidad de sabotear las rutas de comercio enemigas, nuevas características especiales para cada unidad o habilidades y objetos y habilidades mágicas.

Nuestras unidades podrán subir su nivel según vayan actuando, elevando sus habilidades, y convirtiéndose en soldados más fuertes y rápidos.

El terreno también juega un factor importante, ya que influye en las batallas de una manera decisiva: nuestro ejército será más vulnerable si, por ejemplo, está vadeando un río.

La IA del enemigo se presenta como una de las bazas fuertes del juego. El ejército contrario podrá tenderte emboscadas, y se retirará si su situación es desfavorable.

Disfrutaremos de un sonido mejorado, con más de 120 efectos nuevos, y con un multijugador a través de Internet. La conexión a la Red también nos permitirá descargar actualizaciones, nuevos mapas y noticias.



[Fecha de lanzamiento]

20-12-03

[Lo que promete]

Juego de estrategia en tiempo real en el que viviremos situaciones reales históricas como el asedio de Sagunto, acompañaremos a Aníbal en su paso por los Alpes y seremos testigos de excepción de la rendición de Cartago. Batallas épicas en las que nuestra capacidad de mando y nuestro valor como estratega serán decisivas para la victoria final.

THE WESTERNER

[UN OESTE MÁS DIVERTIDO QUE NUNCA]

La industria española del videojuego está de enhorabuena. Los madrileños Revistronic nos invitan a seguir de cerca las andanzas de Fenimore Fillmore, en uno de los proyectos más ambiciosos

Por Domestos



[Fecha de lanzamiento]

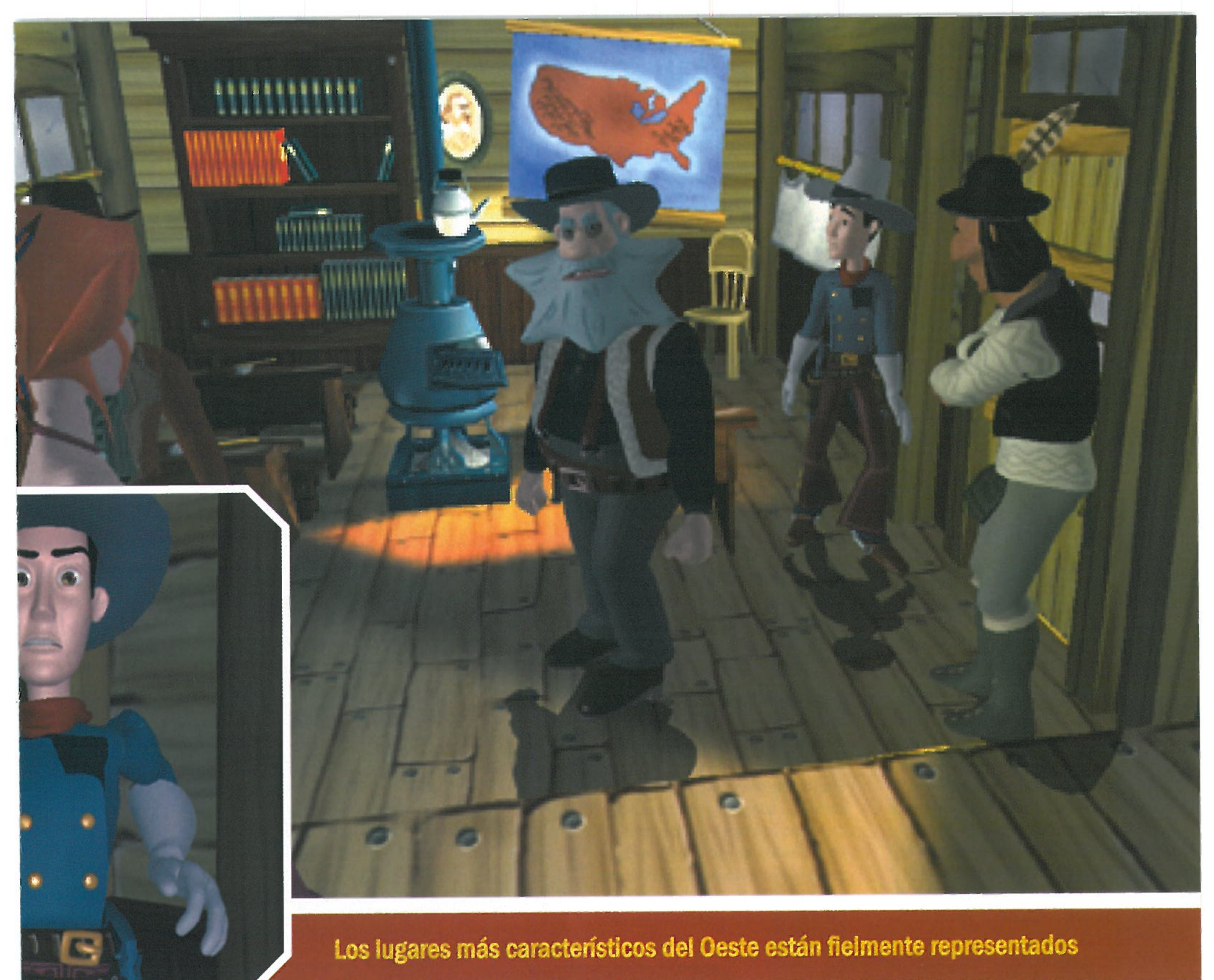
DICIEMBRE 03

[Lo que promete]

The Westerner nos invita a disfrutar de una aventura gráfica de toda la vida, en la que nuestra perspicacia y nuestra lógica serán las armas a usar. "Las tres calaveras de los Toltecas" fue la primera aventura de este despistado vaquero, en 1996. Ahora, Fenimore, tendrá que defender las tierras de unos honrados granjeros del malo de turno, Starek, un personaje sin escrúpulos que envía a sus matones para amedrentar a las pacíficas gentes que habitan el pueblo.

The Westerner va a suponer una grata sorpresa para muchos. Un producto nacional de innegable calidad, que nos traslada a un mundo colorista en el que lo importante no es el arsenal a nuestra disposición, sino el saber utilizar los objetos que encontremos repartidos por los escenarios, aunque nuestro simpático protagonista tendrá que echar mano de sus pistolas de vez en cuando (si primero las encuentra, claro), más veces de las que a él le gustaría.
Uno de los alicientes del título de Revistronic es el carisma de sus protagonistas. Fenimore es un personaje que engancha. La aparente fragilidad de nuestro héroe, ligada a algunos detalles (como su alergia a las alcachofas) hace que se le coja cariño a la primera. En esta nueva entrega de sus correrías, Fenimore presenta un aspecto renovado, acorde con las nuevas tecnologías, con unos movimientos fluidos y unas animaciones faciales que sorprenderán a los usuarios.





Los lugares más característicos del Oeste están fielmente representados

Y es que mucha agua ha corrido desde aquel lejano 1996, en el que las primeras aventuras de nuestro antihéroe fueron publicadas a nivel mundial y traducidas a más de 12 idiomas.
Fue el primer gran éxito de una aventura gráfica fuera de nuestras fronteras. En aquella época, nuestro vaquero protagonizó una clásica aventura gráfica en 2D. Ahora, todo se mueve en unas 3D más que espectaculares, y con un diseño parecido al de algunas películas de animación de los últimos años de estudios como Light & Magic o la factoría del señor Lucas.
La historia comienza con Fenimore en el sitio menos indicado y a la peor hora, como es costumbre en él. Se verá envuelto, sin proponérselo, en una cruzada contra Starek, un cacique del pueblo que intenta robar las tierras a los honrados granjeros, uno de ellos, Joe Bannister, dará alojamiento a Fenimore, después de que éste le proteja del ataque de los compinches de Starek, en una escena antológica en la que se reproduce fielmente un duelo entre vaqueros digno de una película de Sergio Leone. Las miradas torvas de los enemigos, las manos inquietas de los contrincantes, dispuestas a desenfundar... todo parece sacado de un "espaghetti western", pero con un toque de humor "marca Fenimore".
Revistronic ha realizado una aventura gráfica en toda regla. Con la sola ayuda del botón izquierdo del ratón seremos capaces de realizar todas las acciones: andar, hablar, mirar, coger objetos, montar a caballo, disparar o beber zarzaparrilla...
Sin controles complicados, y con una interfaz que echábamos de menos en este tipo de aventuras, The Westerner nos hará revivir la época dorada del género, en el que todos disfrutábamos de estas aventuras. Se echaba de menos un título así, y más hecho en España, que nos recuerda que para pasarlo bien no es necesario el atravesar escenarios sombríos abatiendo a hordas de enemigos, con decenas de armas en nuestro inventario, recargando energía y sin un momento para le reflexión y el sosiego. Aquí nos tomaremos todo el tiempo necesario para descubrir la solución de los enigmas y puzzles.
El humor inteligente que destila por todos sus poros, es un aliciente más del título. Un humor para todos los públicos que encandilará, no solo a los más pequeños de la casa, sino a todo al que se acerque a echar un vistazo al juego.
Las situaciones en las que se ve envuelto nuestro despistado protagonista son una sucesión de gags a cual más disparatado, como cuando Fenimore irrumpe en la escuela para recuperar sus revólveres, que han sido robados por el chico de los Bannister, o la primera escena del juego, en la que Revistronic rinde un homenaje muy peculiar a "Matrix". Las expresiones de los personajes nos harán soltar más de una carcajada, y las voces de los mismos también tienen un tono simpático que

ayudan a mantener la gracia del conjunto. Gráficamente, el juego apuesta por la inclusión de "splines" en vez de los típicos polígonos. Esto dota a los personajes de unas expresiones faciales que pocas veces habremos disfrutado en nuestro PC. Es un espectáculo ver como el rostro de Fenimore se desencaja, frunce el ceño o se marea cuando le dan de comer sus odiadas alcachofas.

La aplicación de efectos de iluminación por "Lightmaps" y sombras volumétricas, redondean un apartado gráfico que cortará el hipo a más de uno.

El apartado sonoro no desentona en absoluto, aunque no disfrutaremos de muchos efectos espectaculares, ni de recreación de explosiones o disparos de rifles de plasma. Las voces de los personajes están muy bien tratadas, y cada una encaja perfectamente con





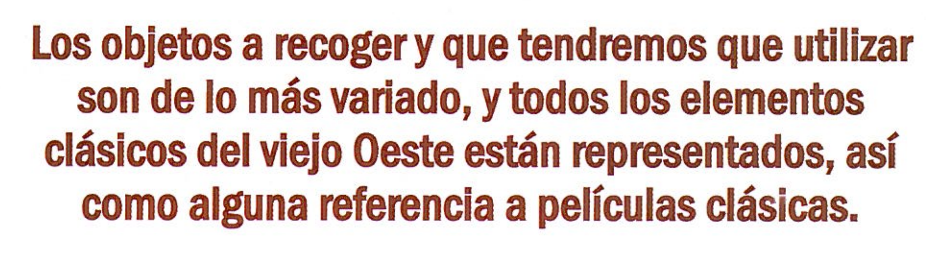


[POLIGONOS PARA TODOS LOS GUSTOS]

En las fotos podemos observar la densidad de las geometrías de los personajes y escenarios de THE WESTERNER. Los mallados de los personajes están basados en SPLINES (curvas de aproximación) para generar las superficies que más tarde son tratadas como polígonos.

El aspecto conseguido en base a esta técnica no es muy diferente al que se podría conseguir utilizando polígonos, pero si es cierto que el tiempo que se utiliza en calcular un SPLINE no es el mismo que se utiliza en calcular la suma de todos los polígonos que-compondrían la superficie que define esa curva.

Un alarde técnico que si bien no hace un juego más divertido si que es lo suficientemente interesante como para mencionarlo, y aunque no sea algo especialmente utilizado por la mayoría de los productos que podemos encontrar actualmente los resultados son suficientemente interesantes.



Los objetos a recoger y que tendremos que utilizar son de lo más variado, y todos los elementos clásicos del viejo Oeste están representados, así como alguna referencia a películas clásicas.

La resolución de puzzles es la tarea predominante en The Westerner. Los hay de todo tipo: fáciles, difíciles, lógicos y algunos algo surrealistas. Los amantes de las aventuras gráficas encontrarán en este juego un filón qua satisfará las exigencias de todo tipo de jugador.

el rostro al que representan. Un trabajo de doblaje perfecto, que en una primera versión fue realizado por el equipo de desarrollo. Contaremos impacientes los días que resten hasta que la versión completa está en nuestras manos, y podamos disfrutar a fondo de las aventuras de este vaquero tan peculiar.

ESPERAMOS...

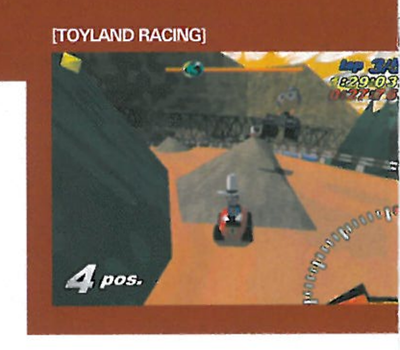
Estamos seguros de que algunos usuarios tacharán el título de Revistronic de infantil, basándose en el aspecto de los gráficos. Recomendamos a todos los que piensen lo mismo que reflexionen y se pregunten si ellos no disfrutaron con películas como "Toy Story" o "Bichos". ¿Qué es lo que tienen ambos films en común con el juego que hoy nos ocupa? Pues, aparte del parecido en la creación de personajes (Fenimore parece un primo lejano del vaquero Woody) todo rezuma un sentido del humor a prueba de bomba. Todo el que se haga con The Westerner tendrá garantizadas muchas horas de diversión inteligente, con acertijos que desafían nuestra mente, y sin ofrecernos toneladas de violencia gratuita y vísceras saltando por los aires.

Conoce a...

Revistronic

[LA EXPERIENCIA ES UN GRADO]

[TOYLAND RACING]





Uno de los equipos independientes más veterano del software español vuelve a la carga con su última producción. Hemos aprovechado la ocasión para saber un poco más acerca de THE WESTERNER y REVISTRONIC. A continuación os dejamos con Hernán Castillo, el cabeza de estudio.

¿Cuánto tiempo os ha llevado el desarrollo del juego?

Un año y medio de desarrollo, mes arriba, mes abajo.

¿Por qué un juego del oeste? ¿Lo consideráis un entorno interesante?

La respuesta más obvia sería "¿Y por qué no?" Creemos que hay pocos juegos basados en el Oeste y, sin duda, Fenimore es el vaquero más interesante a este lado del Mississipi.

Ahora el contenido en plataforma PC se ha tornado más adulto (MOH, GTA, True Crime, Call of Duty, etc...), ¿pensáis que hay un hueco a nivel internacional para The Westerner o sólo os concentráis en el mercado nacional?

The Westerner es un juego para todos los públicos, aunque principalmente esté concebido por y para adultos. A los adultos también nos gusta ir a ver películas como Toy Story, Tarzán o Bichos, y esto no quiere decir que seas un niño o que no has crecido mentalmente. Y, desde luego, lo consideramos un juego de gran proyección internacional. Sin ir más lejos, en Alemania es uno de los juegos más esperados para principios del 2004.

> **The Westerner es un juego para todos los públicos, aunque principalmente esté concebido por y para adultos**

¿Cuáles han sido los principales problemas con los que os habéis encontrado, a grandes rasgos, el diseño, la técnica, el desarrollo gráfico, el volumen del producto... algún otro?

El principal problema siempre es conseguir el dinero y hacer entender a tu editor que no se pueden hacer grandes juegos sin éste. Una vez que el editor entiende que tiene que soltar la pasta, lo que más tiempo lleva (que no lo más difícil) es unir e integrar todas las partes del juego. Técnicamente, la creación del motor de juego ha presentado diversos problemas de planteamiento y es a priori una parte muy compleja, aunque el resto de aspectos también entrañan una gran dificultad. Lo importante es siempre rodearte de los mejores profesionales en cada campo, y eso en Revistronic es un hecho.

¿Cuántas personas han participado en el desarrollo del juego? ¿Cuál ha sido el pico del grupo?

El equipo principal consta de unas 20 personas, pero a lo largo de todo el desarrollo se han visto implicadas cerca del doble, unos 40 profesionales en total.

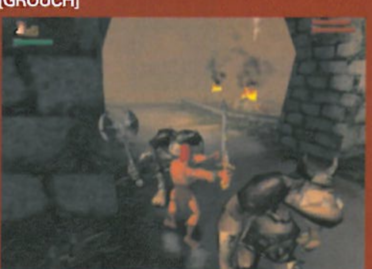
Respecto al motor gráfico, usa splines para los personajes, ¿qué ventajas tiene esto? ¿Estáis contentos con el resultado?

El uso de curvas hace que las formas de los personajes resulten más naturales, lejos de los habituales modelos excesivamente poligonales y cuajados ángulos rectos. Para este juego era muy importante conseguir mostrar unas 3D en tiempo real con un aspecto realmente impresionante. Buscábamos (y creemos haberlo conseguido; echad un vistazo a las pantallas) una

[THREE SKULLS OF THE TOLTECS]



[GROUCH]



calidad muy similar a las ultimas producciones de cine de animación 3D, pero con gráficos generados en tiempo real. Gracias al uso de curvas y técnicas de última generación como física de elementos rígidos, deformación de maya, blend, morph, strech, y un largo etcétera de palabros extraños, conseguimos que el juego transmita a la perfección la historia que queremos contar.

¿Cómo ha sido el trabajo con Planeta DeAgostini como productora? ¿Ha existido mucha presión, ha sido llevadero?

Como en toda relación desarrollador-editor, ha habido momentos de tirantez y tensión, pero en general, la relación ha sido muy positiva y pensamos seguir trabajando con ellos en el futuro para hacer juegos mejores si cabe que el propio The Westerner.

Acerca del cierre... ¿ha sido un cierre en fechas, ha habido retrasos? ¿Cuáles han sido los aspectos más duros de cerrar?

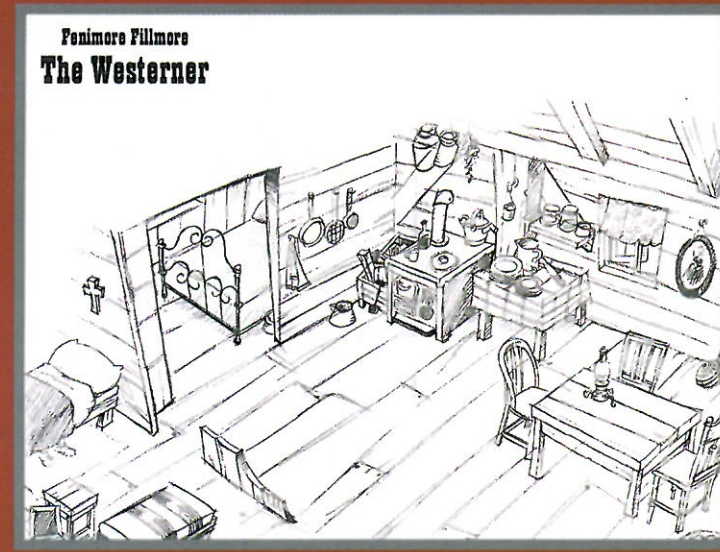
Todos los cierres son una auténtica locura: el editor se pone de los nervios, el equipo se altera, los directores pasan noches enteras sin dormir, hay mucha tensión en general y... bueno, para qué nos vamos a engañar, cerrar siempre es un problema. Desde luego que hemos tenido demoras pero... ¿quién no se retrasa un poco hoy en día?

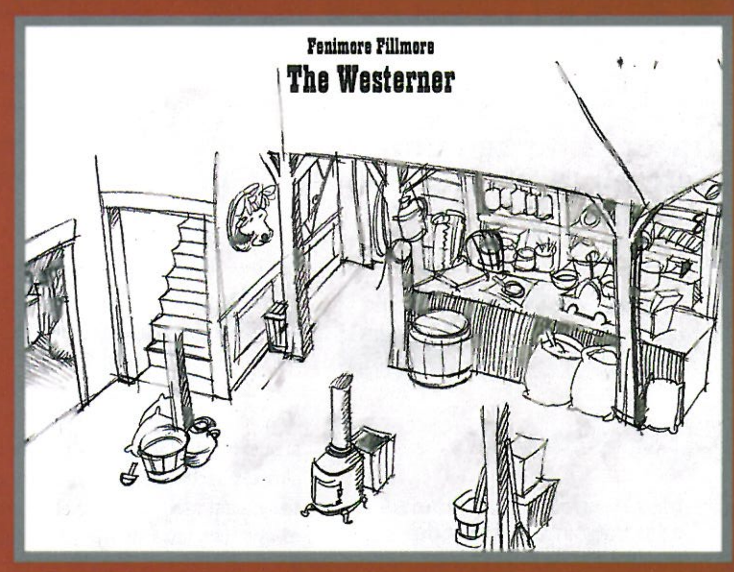
Ahora que está "en una caja", ¿estáis contentos con el resultado final? ¿Se ha quedado algo en el tintero? ¿Si pudierais abordar algún otro proceso de nuevo, haríais algo de otra manera?

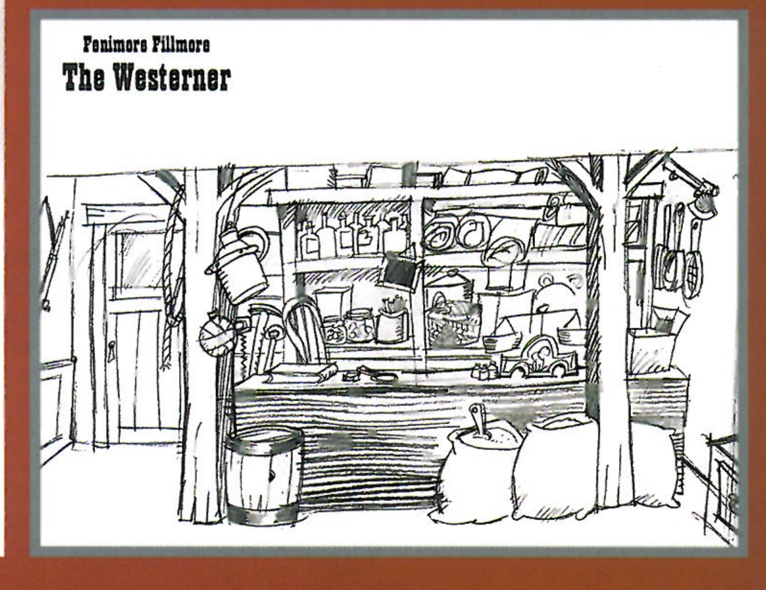
Eeeehm... mejor os respondo a esta pregunta dentro de un par de meses. ¡Ahora mismo no tocaría nada del juego ni con pinzas! Está terminado, y eso es lo que importa.

¿Alguna recomendación a jóvenes desarrolladores aún por curtir?

Niños, no intentéis hacerlo en casa. Yo siempre me pregunto quién demonios me mandó meterme a programador, y por qué no me hice pescador. Pero claro, como en Madrid no hay mar...









DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANA

[VUELTA AL REINO DE EHB]

Desenvaina de nuevo tu espada, abre tu libro de hechizos e intérnate en la isla de Aranna. Prepárate a descubrir sus misterios....

Por S.G.

[Fecha de lanzamiento]

5-12-03

[Lo que promete]

Más aventuras con nuevas misiones, monstruos de pesadilla, hechizos y armas. Los jugadores van a encontrarse con nuevos retos, explorando nuevos mapas y realizando por parte de los personajes que pululan por el universo que han creado los desarrolladores Mad Doc Software y Gas Powered Games. El pack, compuesto por el juego original y la expansión, es una gran oportunidad para los jugadores que nunca habían jugado a Dungeon Siege. Aquí tenemos un soplo de aire fresco para un género algo estancado. La expansión de Dungeon Siege apunta alto y se convertirá en imprescindible para los seguidores del juego.

Que Dungeon Siege era un juego más que notable, casi nadie lo pone en duda. Fue una perfecta alternativa al "Diablo", con más elementos de rol y estrategia. Aunque algunos sectores lo situaron muy por debajo del título de Blizzard, lo cierto es que tuvo unas ventas aceptables (a pesar de la coincidencia en el mercado con Neverwinter Nights) e incluso se llevó algún que otro premio.

Esta expansión es un complemento perfecto al original. La beta que hemos probado aún tiene algunas asperezas en cuanto al tema gráfico se refiere, pero ya apunta muchos de los puntos fuertes que, esperemos, contenga la versión final.

La historia nos va a situar en la isla tropical de Aranna, y comenzaremos en un pueblo acosado por terribles criaturas que atacan sus caravanas y a sus pobladores. Sus habitantes recurrirán a nosotros en busca de protección y tendremos que abandonar la seguridad del poblado y adentrarnos en los oscuros páramos que rodean el pueblo, una extraña



La expansión del que pretende ser el rey de los juegos de rol, ha cumplido con las espectativas y los deseos de los usuarios, ofreciéndonos más misiones de espada y brujería y mejorando algunos aspectos del original.

■ Aunque la expansión utilice el mismo motor gráfico que el original, los efectos climáticos están mejor recreados. También las sombras y los efectos de luz han sido mejorados.

selva, donde pronto libraremos nuestro primeros combates, y comprobaremos las novedades y mejoras que alberga el juego.

La expansión incluye nuevas criaturas que no tardaremos en descubrir, hechizos y encantamientos inéditos que te permitirán, entre otras cosas, convertirte en lobo, troll o monstruo de lava, si posees las habilidades mágicas necesarias. Como en Dungeon Siege, iremos mejorando nuestras habilidades a medida que las usemos, dotando ese dato al juego de un componente rolero ya conocido por los usuarios. Deberemos utilizar todas nuestras habilidades para mejorarlas: nuestra destreza con las distintas armas que iremos recogiendo y nuestros conjuros. Algunos hechizos sólo podremos usarlos cuando tengamos las habilidades mágicas necesarias.

Parece que también tendremos la posibilidad de elegir como personaje jugable a un temible gigante, de aspecto algo grotesco aparte de la/el protagonista del original. Uno de los alicientes de la primera parte, que tiene continuación en su expansión, era el poder cambiar la apariencia del protagonista, desde su peinado hasta su calzado, incluido el sexo.

Gráficamente, el aspecto no ha cambiado mucho, y presenta el mismo motor gráfico que su predecesor, algo que no es malo en absoluto, ya que el título albergaba una calidad gráfica más que notable. Sí notamos que los efectos climáticos, como la nieve, están mejor conseguidos, y el sonido de, por ejemplo, las espadas y los hechizos, nos parece más completo y envolvente. Detalles que mejoran el apartado técnico del título, pero que dejará con ganas de novedades a algunos usuarios.

En cambio, siguen frustrando algunos conceptos que ya aparecían en el original, como, por ejemplo, que los diálogos no sean interactivos y algunos problemas con la cámara durante los combates.

Por lo demás Dungeon Siege: Legends of Aranna será un regalo para los amantes de la espada y la brujería que supieron apreciar el título en su lanzamiento el año pasado y que se quedaron con ganas de más misiones y aventuras en ese extraño y peligroso reino que es el de Ehb.



ESPERAMOS...

Si, como es de esperar, se liman los gráficos y se arreglan algunos problemas de desplazamiento del personaje, así como algunas cámaras, Legends Of Aranna va a convertirse en una gran expansión. Esperamos que se incluyan algunas misiones más, ya que las existentes en la beta, puede que resulten cortas a ojos de los jugadores más experimentados, que se mueven en el reino de Ehb como pez en el agua. Si la expansión tiene, al menos, los mismos seguidores que acumuló el original, el éxito estará asegurado. Su segunda parte, Dungeon Siege II, cuya aparición está prevista para mediados del 2004, intentará desbancar a la saga Diablo y conquistar definitivamente el trono de los RPG en PC.

ARMED & DANGEROUS

[TANTOS MALOS Y TAN POCAS BALAS]

Armed & Dangerous va a convertirse en uno de los juegos más frenéticos del momento. La auténtica orgía de balas y deflagraciones que se verán en pantalla no dejarán indiferente a nadie.

Por M.P.

[Fecha de lanzamiento]

ENERO - FEBRERO 04

[Lo que promete]

Acción y más acción. Diversión garantizada para todos los públicos con este shooter de acción en tercera persona. Los toques de humor que ofrece en su desarrollo, en medio de las batallas y en los momentos de pausa, son dignos de mención. Lucas Arts está dando vida a un título en el que lo importante es la puntería y la capacidad de reacción. Aquí hasta el arma más pequeña causará estragos en el escenario si la usamos sabiamente. Capitanea la banda de Roman y lidera la revolución.

Sujeta tu arma con fuerza y vacía el cargador sobre todo lo que se mueve..y sobre lo que no se mueve. En la nueva creación de Lucas Arts casi todo lo que ves puede desintegrarse. Los árboles caen bajo el fuego de nuestra ametralladora, las casas explotan con una granada o un fuego severo, hasta los pingüinos que pululan por los primeros escenarios pueden saltar por los aires. Esta completa devastación hará las delicias de muchos jugadores que buscan una diversión rápida y sin complicaciones.
El protagonista Roman lidera una banda, los Lionhearts, que pretende llevar a cabo un atraco, pero pronto se convertirá en líder rebelde contra el gobierno del mundo de Milola, convirtiéndose así en una especie de Robin Hood moderno.





A lo largo de 21 misiones y con la compañía de tus singulares amigos recorrerás escenarios abatiendo enemigos por doquier, usando varios tipos de armas. Dispones de un arma principal y otra secundaria, que suelen ser bombas y granadas. Las nuevas armas y accesorios puedes conseguirlos en pubs clandestinos repartidos por los escenarios. Deberás tener cuidado con las alarmas que activan nuestros enemigos en los pueblos hostiles, ya que llenarán la pantalla de contrincantes armados hasta los dientes, que no dejarán de aparecer hasta que no destruyamos las dichosas sirenas.
El humor es una constante en el título, desde la apariencia extravagante de nuestros acompañantes, hasta los gritos que profieren nuestros enemigos si les adherimos una bomba lapa en el cuerpo. Todos los personajes tienen un aire inconfundible proporcionado por la factoría del señor Lucas.
Cada vez que completemos una misión seremos recompensados, según el número de enemigos que hayamos abatido, con dinero con el que efectuar nuestras compras de arsenal y objetos varios, pero también aumentará la recompensa por nuestra cabeza ofrecida por el gobierno, que hará a los enemigos más persistentes en su tarea de acabar con nosotros.
La beta que hemos probado adolece de fallos comprensibles, teniendo en cuenta la fase de desarrollo del juego. El control y los movimientos de cámara resultan bruscos, y nuestros compañeros a veces nos obstruyen la visión colocándose entre nosotros y el enemigo. Los saltos del protagonista no resultan creíbles y , en ocasiones, se queda colgado de una ventana o una puerta.
Aún así, ya se intuyen grandes virtudes técnicas, como el efecto de los copos de nieve, que parecen atravesar nuestro monitor, o el ruido de las pisadas sobre una superficie nevada, auténticamente realista y magistral. Mirarás hacia abajo porque sentirás que son de verdad.

ESPERAMOS...

Que los errores que surgen en la beta sean eso, sólo errores sin pulir todavía, en la versión final. Los movimientos de cámara en ocasiones resultan muy frustrantes, y deberán ser corregidos; si no, echarán por tierra un gran trabajo. Parece que no va a ser incluido un modo multijugador, y es una pena, porque no podemos imaginarnos la diversión que el título derrocharía con un compañero en un modo cooperativo. Con la inclusión de una buena banda sonora y la mejora de la IA de los enemigos, el producto final puede ser sorprendente y de una calidad muy elevada, a pesar de recurrir a un concepto muy manido.

QUÉ ES PARA NOSOTROS U



Intención de las puntuaciones

Definir la esencia de un videojuego con puntuaciones, más o menos acertadas, es algo complicado, básicamente porque es un sistema demasiado parco y sintético para calificar el esfuerzo de un grupo de profesionales que ha trabajado intensivamente durante un largo periodo de tiempo, con ilusión y pasión, a fin de ofrecer al jugador un producto que recoja el fruto de tanto trabajo. Sería como pensar en encontrar la formula del amor.
Por eso, la pretensión que tienen las notas otorgadas por los redactores y colaboradores en "Videojuegos" no es otra más que la de orientar y contrastar, mostrar la sensación o animosidad que ese producto ha conseguido generar entre nuestro equipo, sin pretender actuar como jueces expeditos e infalibles. Eso se lo dejamos a otros.

El Material

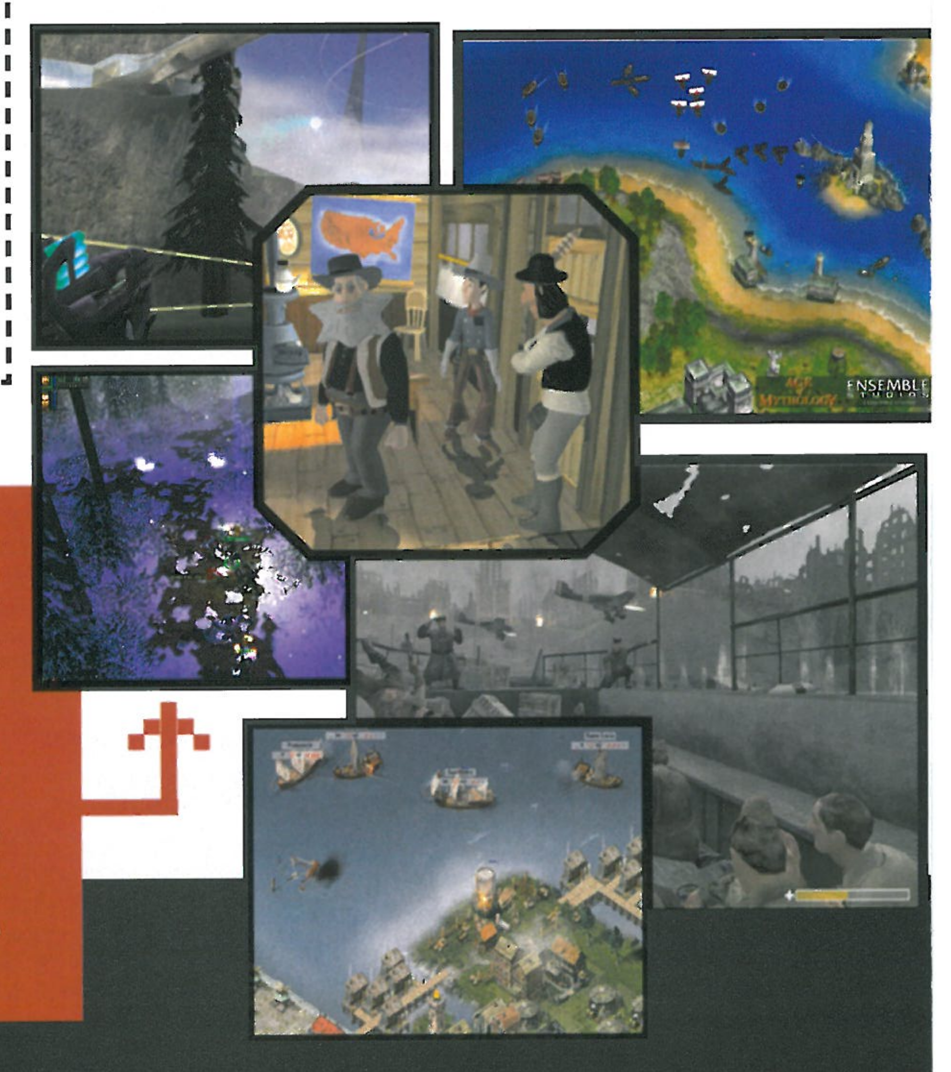
Los juegos que se comentan en las paginas de Videojuegos son productos que contarán con distribución en España o están ya distribuyéndose. No comentaremos juegos que no vayan a aparecer en nuestro mercado para no llevar a confusión ni a ti, lector, ni a las distribuidoras que nos nutren de los últimos lanzamientos que tienen preparados en sus parrillas de salida.

Imparcialidad

En el esquema de ficha que utilizaremos para puntuar los juegos podremos encontrar conceptos que todo aficionado seguramente conozca.
Por otro lado, hemos introducido nuevos conceptos para intentar aproximarnos más a la realidad del sector.
Intentamos ser lo más imparciales posibles, aunque al final del camino, serás tú, lector, el que tenga el mejor juicio acerca de si lo hemos conseguido o no.

Así analizamos los juegos...

Lo primero, realizar un seguimiento del proceso de desarrollo del juego desde que se comienza a oír hablar de él, hasta que llega a nuestras manos una versión de evaluación. Para conocer un poco mejor su "historia". Una vez en nuestro poder esta versión "jugable", comenzaremos el análisis atendiendo tanto a los aspectos técnicos del juego, como a su capacidad para mantenernos pegados a la silla. Y, por supuesto, si tiene soporte multiplayer, nos echaremos unas partidillas entre los redactores :)



VIDEOJUEGO?

EL SIGNIFICADO



1 - 2.5 — Mal rollo. Si un juego atesora una puntuación dentro de esta zona... huye de él y no mires atrás. Las puntuaciones más bajas están reservadas a aquellos títulos que nunca debieron llegar a las estanterías de los tiendas.

2.5-5 — Buen intento, gracias por participar. Aunque los chavales han puesto buen corazón se han quedado en eso... buenas intenciones. Zona reservada para familiares de los creadores.

5-7.5 — Aprobado. Aquí podremos encontrar buenos juegos a los que les ha faltado un poco para pasar al siguiente escalón de la excelencia. Para fanáticos que hagan la vista gorda y pasen algunos defectillos.

7.5-9 — Grandes juegos. Lo tienen todo, buena realización y ese "algo" que los convierte en auténticas máquinas de entretenimiento con las que disfrutar horas y horas jugando con ellos.

9-10 — El Olimpo de los Dioses. Zona VIP reservada a esos pocos que destacan por encima de todos los demás. Los imprescindibles, los que necesitas tener en tu videojuegoteca para que este completa. Únicos.

JUGABILIDAD

La jugabilidad hoy en día carece de una gran parte del significado que tenía hace unos años, ya que las producciones en la actualidad no intentan fomentar la "jugabilidad" como concepto sencillo, sino que intentan apuntar más a una "experiencia global de juego", es decir, la suma de una serie de aspectos como podrían ser la seducción que el producto crea en el jugador, la temática, el empaque de la producción, las sorpresas, bonificaciones que el jugador encuentra a su esfuerzo, curva de aprendizaje, y otros tantos que ayudan a conformar la sensación final del jugador.





Sonido

Fundamental aspecto, sin duda alguna, para dotar de significado e intensidad una experiencia que no llegaría a su culmen de no ser por el refuerzo sonoro.

Nuestras Fichas de PUNTUACIÓN

GRÁFICOS

El aspecto visual de un videojuego es especialmente importante en un producto de ocio electrónico o interactivo. Nuestra intención es la de puntuar este aspecto del videojuego siempre en función a la propia experiencia de juego y al concepto del mismo. Tratar de ver si realmente los gráficos "funcionan" o no funcionan, pero siempre al servicio del juego y de lo que se ha pretendido conseguir con ellos.

ORIGINALIDAD

La originalidad se tratará localmente. Un videojuego puede ser muy original en su concepto básico, en el tratamiento que da a todos los elementos que intervienen en el mismo, o en las propias mecánicas de juego que propone. La originalidad es una suma de la apuesta en el diseño y de la puesta en escena de todo aquello que se ha pretendido llevar a cabo.

EXPERIENCIA DE JUEGO

La experiencia de juego sería el resumen o "colofón" de los sentimientos y sensaciones que el videojuego ha producido en el jugador. La experiencia de juego sería de este modo, un aspecto que define globalmente las emociones que hemos experimentado.

TUTORIALES

El primer contacto con el juego y su curva de aprendizaje son aspectos cada vez más importantes, ya que son muchos los videojuegos que demandan un nivel de paciencia elevado por parte del jugador para llegar a "interesar". El evitar esta frustración es tarea de unos buenos tutoriales o una ajustada curva de aprendizaje que permita al usuario ir aprendiendo progresivamente, accediendo a retos cada vez más intensos o elaborados.

DIFICULTAD

Evaluaremos la dificultad de cada titulo como una media entre la facilidad a la hora de avanzar en el juego, la accesibilidad a cada una de las opciones que ofrezca y por último la exigencia de coordinación a la hora realizar las diferentes acciones que requiera su control. La dificultad no entra en la media.



Estás de acuerdo?

- Tu opinión es distinta? no estás satisfecho con la nuestras puntuaciones? Piensas que se nos ha escapado algo?
- Envía tu propio análisis a nuestro buzón (videojuegos@glpress.com) y colabora con nosotros, estaremos encantados de publicarlo!
- **Todos los meses sortearemos una suscripción gratuita entre todos los participantes.**



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

[EL PRÍNCIPE VUELVE Y DE VERDAD]

Cuando vimos las primeras imágenes de Prince of Persia: Las arenas del tiempo nos temimos lo peor, pero tras jugar durante cinco minutos no nos lo podíamos creer, ¡el Príncipe ha vuelto! y más fuerte que nunca.

Por F.Z.

El nuevo Prince of Persia llega en forma de un juego de plataformas con mucha acción. Las peleas con nuestra fiel espada serán más que numerosas, y se alternarán con fases en las que nuestra destreza en los saltos, volteretas y demás piruetas serán lo importante.

Las secciones de plataformas, al más puro estilo "Tomb Raider", resultan espectaculares debido al tratamiento que se les ha dado. Con acciones estilo Matrix como correr por las paredes o ayudarnos de estas para realizar saltos imposibles, Prince of Persia ha resaltado la faceta espectacular del juego, pero ha descuidado por momentos lo más importante: la jugabilidad.

Desarrolladora
POPTEAM

Distribuidora
UBI Soft

Género
AVENTURA

Precio
44,95€



Una estética de cuento

Los escenarios y personajes del Prince of Persia paracen sacados de un cuento de las mil y una noches. El aspecto del enorme castillo en el que nos moveremos nos atrapará y encandilará. Con tapices colgando de las paredes, estancias gigantescas (como en la que encuentras la daga) y jardines preciosistas, todo tiene un aire que nos envuelve y nos introduce de lleno en la historia. La vestimenta de nuestro personaje no desentona con el cuadro general, así como la de los enemigos, ataviados con trajes típicos de la época y la zona.



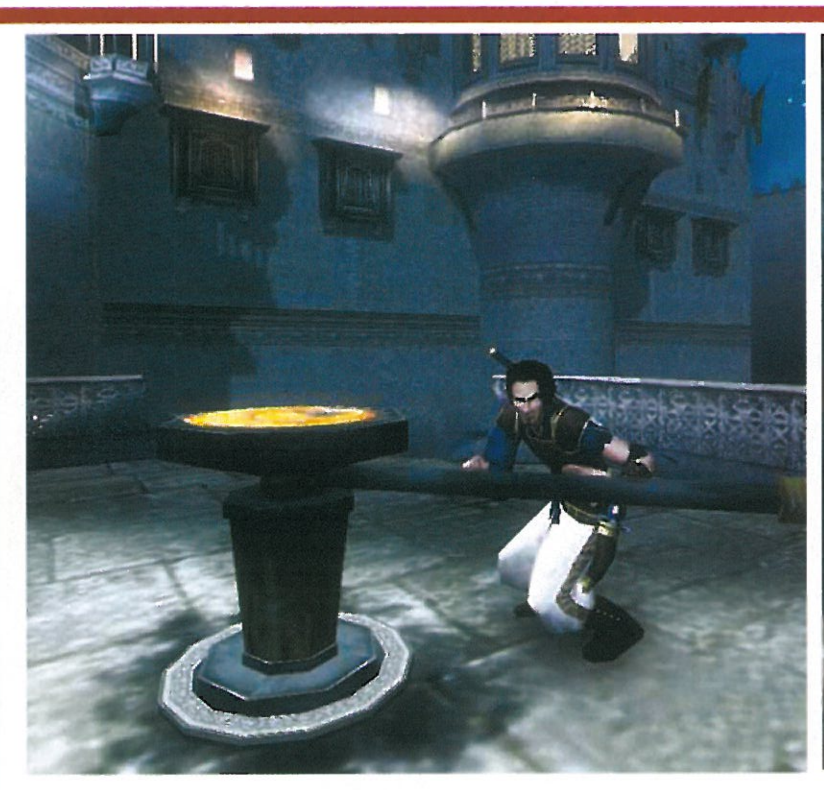
[De qué va?]

Todo comienza cuando, tras el asalto a un castillo enemigo, el Gran Visir engaña al Príncipe para tomar como botín una daga que le proporcionará la vida eterna, no sin antes desatar la maldición de las arenas del tiempo. Esta convertirá en zombis a los habitantes del reino, tu misión consistirá en devolver la daga a su lugar y acabar con la vida del Visir.
Para llevar acabo tu misión contaras con la ayuda de Farah, la hija del Sultán, siempre controlada por el ordenador, hará de guía en el interior del palacio y apoyara tus acciones con sus flechas.
La daga cuenta con el poder una vez cargada de arena, de modificar el tiempo... volver al pasado o ver el futuro, muy útil es multitud de situaciones.
El reto esta planteado, ¡en tu mano esta conseguirlo!.



[Las nuevas aventuras del príncipe más famoso del ocio electrónico presentan un aspecto impresionante. Todo está diseñado para que el jugador se asombre con los efectos de luz, los juegos de sombras y las animaciones del protagonista. Sin embargo, un juego no se reduce sólo al apartado gráfico.]

Se ha querido dotar al juego de un espíritu que recordase a las anteriores entregas de la saga. Desde la clásica espada hasta la indumentaria del príncipe.
El esfuerzo realizado por Jordan Mechner, creador de la saga, está acompañado visualmente de una forma impecable. Ubi Soft a trabajado duramente en crear un estilo visual propio para Prince of Persia, cuidando hasta el último detalle y echando toda la carne en el asador en cuanto a efectos visuales se refiere.
Los escenarios están realizados para transmitir la sensación de vivir un sueño en la antigua Persia, haciendo uso de todo tipo de efectos para conseguirlo, desenfoques de entornos, partículas, agua, telas...etc.
Si algo destaca visualmente es, sin lugar a dudas, las animaciones de nuestro personaje. Estas nos han sorprendido casi tanto como nos sorprendieron los movimientos del primer Príncipe de Persia, totalmente espectaculares para la época. Esta nueva entrega no se queda atrás. La fluidez de las animaciones es sorprendente, pero no más que las acciones que representan. Andar por





Las animaciones de nuestro protagonista son de lo mejorcito del juego. Con centenares de ellas distintas, cada nueva acción que realizemos será acompañada por una nueva animación. Empujar objetos, escalar por columnas, correr por las paredes o trepar por las cornisas serán acciones habituales en el desarrollo de la acción. Fíjate bien en ellas porque son una obra de arte.

Antecedentes

A finales de la década de los 80 nació Príncipe de Persia, un juego que marcó el camino y fue referencia obligada para el resto de geniales arcades de plataformas que llegaron a nuestras pantallas varios años después (Another World, Flashback...), si fuiste uno de los afortunados que pudo disfrutar de él... seguro, ¡lo recordaras!.

Príncipe de Persia 2 siguió el camino trazado por su predecesor, mejores gráficos, más variedad de enemigos y un argumento calcado, salvar a tu novia. Cumplió con las expectativas de la mayoría y nunca más se supo del príncipe de las mil y una noches, bueno... no nunca mas, tras más de 10 años desde la aparición del primer Príncipe de Persia, creímos vivir un sueño cuando nos dijeron: ¡Príncipe de Persia 3 en 3D!. Lo que comenzó como un sueño, casi terminó en pesadilla cuando lo instalamos y vimos que no cumplía con todas las expectativas.





¿A quién debemos esto?

Todo parece indicar que se lo debemos a Jordan Mechner ,creador del original Prince of Persia, que ha trabajado estrechamente con Ubi Soft en el diseño del título y entre ambos han conseguido transportarnos a un sueño protagonizado por el genuino Príncipe de Persia. Todo este esfuerzo por transmitir la sensación de estar jugando al clásico Príncipe de Persia se refleja en el ritmo de juego. Es un juego de plataformas pero con combates, de combates pero con puzzles, de puzzles pero con aventuras....todos estos elementos por sí mismos en un juego no aseguran nada si no están mezclados de manera ideal para que el jugador experimente la sensación de estar descubriendo cosas continuamente e impulsarlo a querer más, y eso es lo que han conseguido, ¡qué siempre quieras ver mas!

Las luchas con los distintos enemigos que irán apareciendo a lo largo de la acción, pueden llegar a ser muy espectaculares, con unos efectos de luz asombrosos. Algunos problemillas de cámara mientras peleamos restan enteros en este apartado.

las paredes, trepar por columnas, dar piruetas, colgarse de una cornisa o encadenar saltos imposibles están a la orden del día. Esta variedad de acciones, unidas al uso de cámaras lentas para resaltarlas, consiguen un efecto visualmente brutal. Es un espectáculo de fuegos artificiales que nos hará mirar la pantalla embobados con la belleza de las imágenes. El apartado más fuerte del juego, sin ninguna duda.

Prince of Persia: Las arenas del tiempo estará disponible tanto en PC como en consolas de última generación y esto se nota. El sistema de control está pensando exclusivamente para un gamepad y no aprovecha para nada las capacidades de un PC en este apartado. La sensación que tiene el jugador de PC es en momentos de impotencia, en cuanto a la cámara se refiere, aunque en principio ,aún sin tener mucho control sobre ella, funciona bastante bien, a lo largo del juego nos dejará mirando a un muro mientras nuestro protagonista es masacrado o nos obligará a hacer un salto mortal sin apenas ver donde tenemos que aterrizar. Algunos puzzles, aunque de fácil entendimiento, pueden llegar a desesperar al exigir una secuencia de movimientos extremadamente precisos sin posibilidad de guardar partida. Estas situaciones son bastante habituales y pueden terminar con la paciencia de cualquiera.

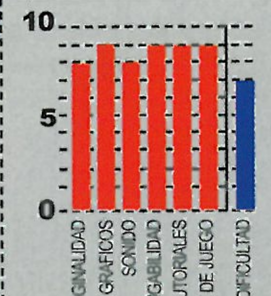
Un espectáculo visual insuperable para un juego que no llega al sobresaliente

Nuestra Valoración

Si todo en Prince of Persia resultase tan espectacular como el apartado gráfico, estaríamos sin duda ante el juego del año. Visualmente es una delicia, pero esto no es todo lo que buscamos en un título. La falta de tensión en algunos momentos y la desesperación en algunas fases que requieren encadenar acciones muy precisas, restan enteros a un juego que podría haber sido increíble.

NECESITAMOS...

Pentium 4 - 1700Mhz o superior
Geforce4MX o superior
256 Mb de RAM
Ratón
Teclado
SoundBlaster 128PCI o superior
Conexión modem - ADSL (recom.)



LA MEDIA

8.6

Sobre 10

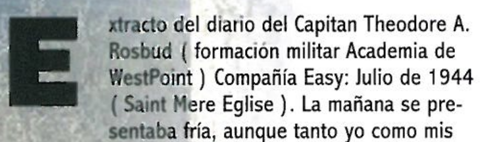
La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.

CALL OF DUTY

[AQUÍ MI FUSIL, AQUÍ MI PISTOLA]

La gente de Infinity Ward intenta convencernos en este shooter bélico de que son los soldados rasos, los que ganan las guerras arrastrándose por el barro de las trincheras... y les creemos!!! (aunque no estaría de más contar con algo de cobertura aérea, mi teniente)

Por Domestos



Extracto del diario del Capitan Theodore A. Rosbud (formación militar Academia de WestPoint) Compañía Easy: Julio de 1944 (Saint Mere Eglise). La mañana se presentaba fría, aunque tanto yo como mis muchachos agradecimos la marcha a paso ligero para entrar en calor. Tras solventar ciertos contratiempos, alcanzamos nuestro objetivo a la hora acordada y tomamos posiciones según lo previsto. Todo parecía estar saliendo a pedir de boca, los muchachos tenían suerte de estar a mi lado.

Extracto del diario del Soldado Raso Jhon "BadLuck" Doe (formación militar suburbios de Detroit) Compañía Easy: Julio de 1944 (Saint Mere Eglise) 4 horas de marcha bajo la lluvia y sin desayunar. El

Desarrolladora
Infinity Ward

Distribuidora
PROEIN

Género
SHOOTER

Precio
44,95€



El día más largo

La campaña americana se centra en los paracaidistas americanos que saltaron tras las líneas enemigas durante el desembarco de Normandía. Uno de los exponentes cinematográficos más clásicos sobre el acontecimiento que cambio el rumbo de la guerra es la película "El día más largo" (1963), en la que podemos disfrutar de un John Wayne que a pesar de haberse roto el tobillo en el salto encabeza la marcha hacia el pueblo de Saint Mere Eglise apoyándose en su fusil.



[De qué va?]

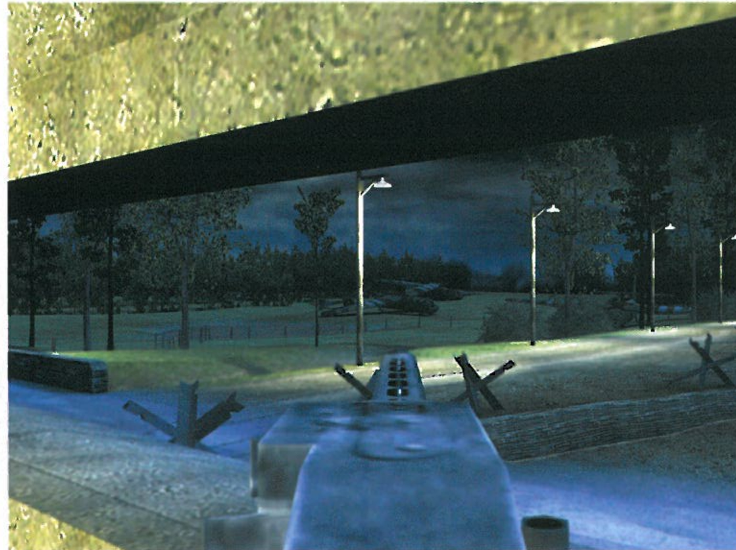
Call of Duty da una nueva vuelta de tuerca al mundo de los shooters en primera persona de la Segunda Guerra Mundial. Al más puro estilo "dispara y avanza" del conocido Medal of Honor, este título se apoya en los clásicos del cine bélico para trasladar esos momentos épicos a lo Hollywood a la pantalla de nuestros PC's, consiguiendo una experiencia de juego espectacular en su forma, aunque un tanto vacía en su fondo.



[Tras recibir todos los elogios posibles por parte de la crítica y un buen puñado de dólares de parte del público, un nutrido grupo de miembros del equipo de desarrollo del conocido por todos Medal of Honor, decidió probar suerte en solitario y crear una nueva compañía]

inútil de nuestro capitán volvió a equivocarse leyendo el mapa y por poco nos fríe el fuego cruzado de los malditos cabeza cuadradas. Llegamos vivos a nuestra posición de milagro. Los muchachos y yo hemos jurado machacar al cretino de Rosbud si salimos con vida de esta. Se acabo lo de ser el supersoldado que acaba él solito con el enemigo. Amigo, esta vez te toca meterte en la piel del recluta John Doe, y cruzar el campo enemigo pegando tiros, mientras agachas la cabeza para esquivar las balas del enemigo que silban a tu alrededor. Y todo eso sin desayunar. Tras recibir todos los elogios posibles por parte de la crítica y un buen puñado de dólares de parte del público, un nutrido grupo de miembros del equipo de desarrollo del conocido por todos Medal of Honor, decidió probar suerte en solitario y crear una nueva compañía (dejando con un palmo de narices a los mandamases de Electrónic Arts todo sea dicho). Había nacido Infinity Ward. Bueno, pues tras largas sesiones de BrainStorming (entre tú y yo, un montón de gente alrededor de una gran mesa exponiendo ideas mientras zampan pizza) los chicos de la recién nacida desarrolladora consiguieron ponerse de acuerdo con el juego que deseaban empezar a desarrollar. Ni más, ni menos que... un shooter bélico ambientado en la Segunda Guerra Mundial!!! Esto, un momento chicos. Eh...? No acabamos de terminar un shooter bélico ambientado en la Segunda Guerra Mundial?? (dijo uno de ellos) SI!!! Pero a quien demonios le importa!!! (respondieron los demás a coro) Superada la crisis de falta de ideas, el equipo se puso manos a la obra y después de unos años de duro trabajo han demostrado que, de momento, no hay quien les gane en lo suyo.





LA LLAMADA DEL DEBER

Call of Duty propone al jugador tres campañas protagonizadas por los tres principales ejércitos aliados: americano, ruso, e inglés respectivamente. En cada una de estas campañas encarnaremos a uno de los cientos de soldados que lucharon codo con codo en el frente. Y como principal novedad de este título y para hacer válido el lema del mismo, "Ningún hombre lucha solo", no esperéis encontraros una vez más con el viejo esquema: "Soldado, es usted la última esperanza del mundo libre. Tenga, una pistola y vaya a darle una patada en el culo al enemigo". Al contrario, esta vez lucharemos junto a un pelotón de soldados, como nosotros, que cumplen con su deber, como nosotros y lucharán hasta el último aliento si hace falta, como nosotros.

Y la verdad es que, en más de una ocasión, agradeceremos el tenerles cerca pues cuando las cosas se ponen feas, nuestro pelotón demostrará todo lo que sabe hacer, que es no es poco precisamente. Avanzar por el campo de batalla de parapeto en parapeto, devolver el fuego al enemigo en encarnizados tiroteos, usar el fuego de cobertura para facilitar nuestro avance o el de nuestros compañeros, tomar al asalto los nidos de ametralladora para devolver el plomo a nuestro enemigo… y un sinfín de acciones más, todas ellas, representadas de una forma impecable, haciendo uso de un casi ilimitado juego de animaciones.

Aunque la verdad es que a veces esta eficiencia por parte de tus aliados resta algo de diversión al juego pues, a no ser que seas más rápido que ellos con el gatillo, puede que cuando asomes la cabeza desde tu parapeto para abrir fuego contra el enemigo, compruebes asombrado que tu pelotón ya ha dado buena cuenta de ellos.

Hablando de abrir fuego, armas, y demás... Call of Duty las tiene

Enemigo a las puertas

Sin duda la campaña más espectacular de las tres, y la más original. El frente ruso, la ciudad de Stalingrado, y una cruenta guerra de guerrillas. Películas como "Stalingrado" o la mas reciente "Enemigo a las puertas" (2001) han supuesto toda una fuente de inspiración para los chicos de Infinity Ward a la hora de diseñar las misiones de esta campaña.

Un puente muy lejano

Destacamos la defensa del puente Pegaso como uno de los momentos álgidos de esta campaña protagonizada por las fuerzas inglesas. El valor estratégico de los puentes en esta guerra era tal que ambas facciones sufrieron numerosas bajas luchando por el control de los mismos. La película "Un puente muy lejano" (1977) ofrece una de las mejores escenas bélicas de todos los tiempos, un reducido número de soldados ingleses aguanta el tipo rechazando una y otras vez las oleadas del ejercito alemán para defender su puente.

Mientras que el modo singleplayer puede resultar en algunos momentos demasiado lineal y monótono, el modo multiplayer de Call of Duty consigue explotar al máximo los puntos fuertes del juego (excelente ambientación y concepción del armamento) y paliar sus puntos débiles, ya que los oponentes humanos siempre resultan infinitamente más imprevisibles y desafiantes en su comportamiento que los bots scriptados.

todas, americanas, alemanas, inglesas, y rusas, pero no esperéis demasiadas novedades, pues todas las hemos visto ya con anterioridad en otros juegos de similar temática. Representadas con gran realismo en su comportamiento, el equipo de diseño ha conseguido ajustar a la perfección el retroceso, la dispersión, la cadencia de fuego, el timming de recarga y cambio de arma, ...
Se agradece la inclusión de la opción de zoom en todas las armas, y se echa de menos algo más de contundencia en el aspecto de algún que otro arma (lo que han hecho los grafistas con el M1 Garand no tiene nombre).
Y es que si por algo destaca Call of Duty es por el gusto con el que esta hecho todo. Cuidado hasta el mas mínimo detalle, unos más que acertados efectos gráficos, el detalle en el modelado de soldados, vehículos, y escenario, el soberbio uso de las animaciones, la envidiable ambientación sonora, o la continua sucesión de escenas scriptadas, dotan al juego de un realismo más cercano a las últimas producciones de cine bélico de Hollywood que al de un videojuego al uso.
Sin embargo y como punto negativo, añadiremos que tras superar el impacto de la espectacularidad, Call of Duty no se aleja demasiado del esquema Medal of Honor y adolece de cierta falta de nuevos elementos y mecánicas de juego, además de un abuso en el uso de las situaciones enlatadas, ya que en demasiadas ocasiones el jugador no es más que un mero espectador de todo lo que sucede a su alrededor, y sus acciones no repercuten en demasía en el desarrollo de los acontecimientos. Espectacular forma, pero un fondo comparativamente poco trabajado.

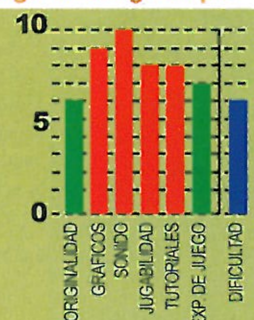
Desearas acabar con tus aliados para que te dejen algún enemigo en pie

IMPRESIONES

Capaz de todo lo bueno y todo lo malo en cuanto a juego se refiere. Momentos realmente buenos como la misión homenaje a enemigo a las puertas, todo un alarde de espectacularidad, la carga de los T34 rusos, realmente divertida, o la defensa del puente Pegaso, adrenalina pura. Y algunas (demasiadas) misiones claramente por debajo de la media.

NECESITAMOS...

Pentium 4 - 1500Mhz o superior
Geforce4MX o superior
256 Mb de RAM
Ratón
Teclado
SoundBlaster 128PCI o superior
Conexion modem - ADSL (recom.)



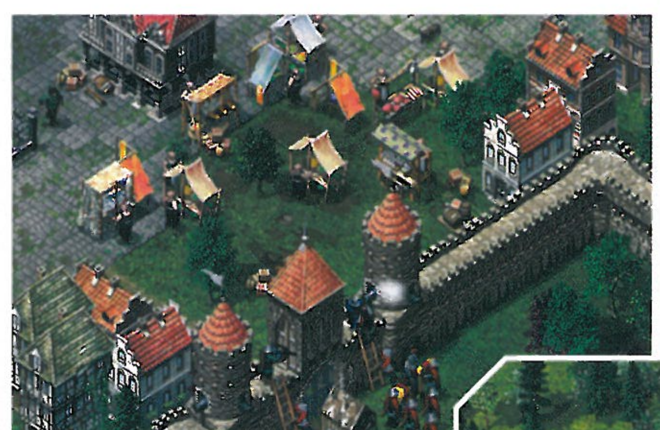


LA MEDIA

8

Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.





ALGUNOS DATOS...

- Desarrolladora: **ASCARON**
- Distribuidora: **FX INTERACTIVE**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Precio: **19,95€**



[De qué va?]

La saga Patrician lleva más de diez años satisfaciendo las ansias de microgestión de los jugadores más puristas. En esta entrega, Ascaron se ha superado a si mismo, con la inclusión del Engine PIII, una maravilla que es capaz de controlar hasta un millón de habitantes y configurar una IA que te hará la vida imposible. Tu vida como capitán de navío, mercader o pirata deberá ser una escalada hacia lo más alto, y deberás ganarte el respeto de todo el continente.



PATRICIAN III

[IMPERIO DE LOS MARES]

Pasa de ser un pequeño mercader a gobernador, establece rutas comerciales y protege tus negocios. O escoge el camino fácil y conviértete en pirata.

Por S.G.

Patrician III puede asustar en un principio por esa aparente complejidad que se intuye en los primeros minutos de juego. Cierto es que no es un título dirigido a jugadores facilones, que se conforman con controlar unos cuantos aspectos de un juego de estrategia. Pero, para el público exigente, aquí tenemos un gran título de estrategia comercial, política y militar.

Tu habilidad e imaginación como comerciante será fundamental para salir airoso en las cinco nuevas campañas que nos presenta el juego.

Todo comienza con un tutorial que debería ser la envidia de muchos juegos. Sencillamente, y con una voz en "off" se va introduciendo al jugador en el mundo de Patrician, con ejemplos de las acciones más básicas, y todo detallado perfectamente.

El juego en sí es una fantasía enorme sobre como debió ser el mundo comercial en la Europa del siglo XIII. Nuestro cometido será ganarnos el respeto de nuestros conciudadanos si somos capitanes o mercaderes, o hacer de nuestra vida una larga lista de fechorías, en el caso de que nos convirtamos en piratas.

En realidad, muchos aspectos se reducen al "compra barato, vende caro". Deberemos averiguar qué sitios del mapa albergan materias primas baratas y

Las edificaciones destinadas a proteger tu ciudad jugarán un papel crucial

[Pon una flota en tu vida]

Los barcos serán el elemento principal del juego. Deberás administrar bien tu flota, contratar marineros y capitanes, controlar el peso que puedes soportar y protegerla de los ataques piratas que intentarán robar tu mercancía y hundir tu barco. Las rutas que asignes serán fundamentales para progresar en el juego.

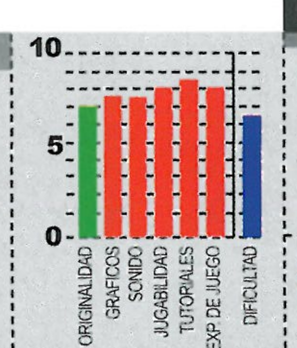
UNA DELICIA PARA LOS JUGONES MÁS EXIGENTES. TODO UN CONTINENTE Y SUS MARES CONTROLADOS DESDE TU RATÓN.

transportarlas allá donde escaseen, estableciendo rutas marítimas, ya clásicas en la serie, o rutas terrestres, que son una de las mayores novedades del título. Deberemos proteger nuestras rutas de los ataques de los piratas, y controlar la climatología, que también influirá en nuestro comercio. Por ejemplo, no podremos atracar en un puerto que está helado a causa del frío invierno. Disponemos de 30 clases distintas de edificios para construir y 18 negocios distintos para lograr nuestros objetivos. Mención aparte merece el nuevo Engine PIII, que, como ya hemos reseñado, es capaz de controlar a una cantidad exagerada de habitantes. La IA del título se ve también beneficiada, y los comerciantes rivales nos lo pondrán muy difícil, anticipándose a nuestras acciones y robándonos las rutas más idóneas si no andamos rápidos y listos.

En el aspecto gráfico se ha realizado un gran trabajo. Aunque no presente un aspecto de infarto, se ha cuidado hasta el más mínimo detalle; aunque hubiésemos preferido unos habitantes más reales, y no con ese aspecto de dibujo animado. Los efectos climatológicos están bien logrados, y notaremos perfectamente el paso de las estaciones por nuestra ciudad. Un sonido aceptable, con la totalidad del juego traducido, un modo multijugador mejorado, que, por primera vez, nos permite competir con hasta 8 jugadores en Red y un completo editor de mapas, convierten a este Patrician en el colofón perfecto de la trilogía de FX Interactive.

IMPRESIONES

Patrician III es un título ambicioso. La increíble gama de parámetros que podemos controlar puede resultar apabullante. El tutorial, de obligada visita si nunca has jugado a Patrician, es una ayuda indispensable, pero aún así, el título echará para atrás a una parte del público que desesperará con las decenas de submenús y acciones que tendrán que realizar. Para los incondicionales, será el juego del año.



LA MEDIA

7.7

Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.



ALGUNOS DATOS...

- Desarrolladora: **Remedy Entertainment**
- Distribuidora: **Virginplay**
- Género: **SHOOTER**
- Precio: **49,95€**

[De qué va?]

La continuación de uno de los juegos de acción más aclamados del 2001, se ha hecho esperar, pero damos fe de que la espera ha valido la espera. Y cómo. Poner las manos sobre Max Payne es hacerlo sobre una pequeña obra arte. Una joya que sobrepasa a su predecesor en todos los aspectos.
MP2 es la retorcida y desgarradora historia de un poli bueno con cara de malo, con quien la tragedia se ha cebado sobremanera. Por si fuera poco, hay un amor imposible de por medio, que intenta brotar en un entorno hostil. Pero, lo que más hay, y en abundancia... son balas. ¡Balas, balas y más balas! Silbarán por todas partes y serán el acompañamiento casi constante del protagonista durante todo el juego. Deberás afinar tu puntería y ser más rápido que tus rivales.

MAX PAYNE 2

[UNA VERTIGINOSA ENSALADA DE BALAS]

Max Payne 2 ya está aquí. Pero esta vez lo hace mejorándo la fórmula ampliamente, gracias a las nuevas posibilidades que nos brinda la tecnología y a una elaborada historia que nos mantendrá intrigados y enganchados hasta el final. El perfeccionamiento de un clásico.

Por Jon Z.

Y la Historia se repite...

Si la fórmula original de Max Payne había demostrado funcionar, MP2 ha sido concebido como el perfeccionamiento de aquella fórmula. No se ha buscado tanto el innovar, al menos en líneas generales, como el perfeccionar la fórmula en sí.
Sobre la trama del juego, pues... no os vamos a desvelar mucho, porque, sinceramente, preferimos que lo descubráis vosotros mismos. Sólo adelantaros que se trata de una historia aun más enrevesada que la del original, con buenos que parecen malos; malos que parecen buenos; una chica exuberante de armas tomar; una secreta y oscura organización; y todo un elenco de personajes dispuestos a sacarnos las entrañas a tiros.
En ocasiones nos sentiremos perdidos y confundidos, como en "Abre los ojos" o "Pulp Fiction". Pero, súbitamente, todo cobrará sentido y nos hará comprender... Es más, concluir el juego en modos de dificultad superiores nos hará descubrir nuevos matices y disfrutar nuevamente durante horas.

Perfeccionismo al poder

Y es que MP2 es, simplemente, apabullante. Apabullante por el nivel de realismo conseguido tanto en la recreación de los entornos, como en el comportamiento de todos los elementos incluidos en él: personajes y decorados.
Los escenarios, al igual que ocurriera en la primera entrega, están realizados con un cuidado exquisito,

EL VIDEOJUEGO HECHO ARTE Y ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA. NADA TE HARÁ DESPEGAR LOS OJOS DE LA PANTALLA.

Dual Ingrams + Melee

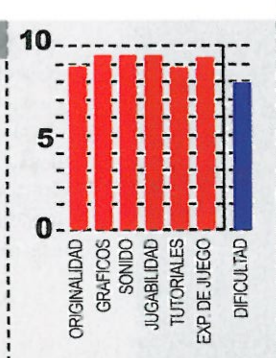
[TECNOLOGÍA PUNTA]

El nivel técnico presentado en la creación de Remedy es, a todas luces, asombroso. Pocas veces (si no ninguna) se han alcanzado las cotas de espectacularidad que presenta este título. Y ha rebasado con creces a la primera parte.
Los personajes han mejorado notablemente. En el original los modelos parecían "cabecicubos"; ahora son casi reales, con una definición pasmosa.
El motor gráfico es increíble, con detalles como los efectos de reflejo en la cazadora de Max, o los sistemas de partículas (llamas, humo, chispas, balazos, ...).
Pegar tiros no había sido nunca tan divertido, gracias al motor de física. Todo se mueve al son que marcan nuestras balas. Prueba a saltar por los aires un montón de sillas y maravíllate con las trayectorias que siguen en el aire. Lo dicho: una maravilla.

casi enfermizo, que logra reproducir un entorno lleno de detalles absolutamente creíble. La práctica totalidad de los elementos incluidos en dichos escenarios son "interaccionables". La física que domina el entorno hace de nuestros enemigos unos títeres, que se ven afectados por el impacto de cualquiera de nuestras armas sobre cualquier parte de su anatomía y por la colisión con el resto de elementos del escenario. De no ser porque se ha evitado deliberadamente el exceso de "gore", MP2 habría sido un escándalo por el nivel de realismo alcanzado.
Tema aparte son el uso de vuelos de cámara y otros efectos visuales que, aderezados por una magnífica sonorización, dotan de un dramatismo absolutamente cinematográfico a la acción. Habrá instantes en los que no sabremos si estamos jugando a "el sueño" o "la vida" de "Max Payne". Todo ello produce una sensación de inmersión y de realismo brutal, convirtiéndose en un juego concebido para recrearse y disfrutar de los detalles...
Los únicos aspectos que se podrían tachar de mejorables, son, sin duda, la linealidad de la historia, en parte justificada por la intención "peliculera" de sus desarrolladores; y el "cómic" fotonovelístico empleado para narrar las secuencias que, siendo bueno, no ha llegado a la altura del resto del contenido ofrecido, que es mucho y de muy alto nivel.
Y es que, cuánto tiempo más habrá que esperar para poder volver a disfrutar de un juego como éste... Deseamos que poco, muy poco... ¡Porque nos encanta!

IMPRESIONES

MP2 es todo lo que un buen seguidor de Max Payne podía esperar: ¡MÁS!. Y más en prácticamente todos los sentidos: mejor motor; mejores gráficos; mejores físicas; una trama argumental más elaborada; mayor variedad de enemigos, personajes y acciones posibles; más armas; etc, etc.
MP2 está abocado, como su antecesor, a convertirse en otro clásico. Uno de los mejores juegos que hemos tenido el gusto de analizar en los últimos tiempos. ¡Una obra de Arte!



LA MEDIA

9.3

Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.

ALGUNOS DATOS...

Desarrolladora	UBI Soft
Distribuidora	UBI Soft
Género	SHOOTER
Precio	49,95€



[De qué va?]

El título, desarrollado por Ubi Soft París, está basado en un cómic relativamente conocido del belga Jean Van Hamme, dato que ha sido aprovechado para dotar al juego de una marcada estética de cómic, gracias a la aplicación del famoso "cel-shading", que por primera vez aparece en PC. La historia nos lleva por conspiraciones gubernamentales que irán desgranando un rosario de personajes con los que tendremos que interactuar para aclarar el enredo que se nos presenta y descubrir nuestra verdadera identidad, sin dejar de escapar de agentes de la ley y otros oscuros personajes.

XIII

[¿UN CÓMIC EN TU PC?]

Un nuevo shooter que no parece un shooter. Una historia con giros en el guión... Entra en el mundo de XIII en el que nada es lo que parece, y ni siquiera sabes quién eres...

Por P.P.

Ubi Soft ha querido inaugurar el "cel-shading" para PC con un shooter frenético, y resultón por momentos, gracias a unos momentos de acción bien llevados y a una interfaz intuitiva, y simple.

La historia comienza con una especie de"flashback" en una playa con una atractiva socorrista. Los primeros momentos del juego, algo confusos,parecen sacados de cualquier producción de Hollywood, con la presentación de un protagonista que ha perdido la memoria y no sabe si lo que está viviendo es real, o es tan solo un sueño. El guión es absorbente... o rebuscado, según se mire, lo cual es sorprendente en este tipo de juegos en los que la historia suele ser plana o inexistente.

El apartado gráfico es impactante, pero también hace pensar si los desarrolladores han optado por esta técnica para no tener que competir con el nivel gráfico que han presentado juegos como Halo. Muchas partes de la acción se ven influidas por ello. Cuando abatimos a un enemigo que está en alto, su caída se nos presenta a través de una viñeta en un lateral de la pantalla. También presenciamos a través de viñetas conversaciones en una habitación próxima o aconteci-

XIII CONSIGUE POR MOMENTOS DIVERTIR AL USUARIO, AUNQUE SU ESTÉTICA, Y SU SIMPLE INTERFAZ PUEDE ECHAR PARA ATRÁS A UN SECTOR AMPLIO DEL PÚBLICO.

[VISITA AL KIOSKO]

Desde los primeros tiempos del videojuego se han realizado algunas conversiones de títulos de cómic al PC, pero ninguna ha acertado con la estética del papel impreso, o han decidido omitirla. Esta estética se convierte en una máxima en XIII. Todo tiene un aire de cómic interactivo, debido a la utilización del "cel-shading" y que, tal vez por el desconocimiento del cómic original en nuestro país, destila un aire más creíble. Una efecto que ya ha sido utilizada en el mundo de las consolas de nueva generación en títulos de muy diversa índole y calidad y que, sin duda, veremos repetida en algún título en el futuro.

mientos importantes. Las onomatopeyas son un recurso implantado a lo largo de todo el juego, que refuerzan el aspecto de cómic del título. Así, "veremos" sonidos de pasos, los disparos o los gritos de nuestros enemigos cuando les alcanzamos. Todo esto rompe un poco la fluidez de la acción, y a veces estamos más pendientes de estos detalles que del desarrollo del juego.

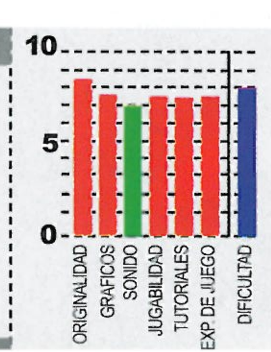
Los escenarios son muy interactivos: podemos recoger sillas, botellas y hasta ceniceros para atacar en un momento de apuro, o cuando no queramos matar a nadie. Todo se resalta con un icono en pantalla que nos indica que objetos podemos coger, o que puerta podemos abrir. Este sistema, más que simple, resulta un poco tosco, y dota al juego de un aire un poco infantil, al no dejar al jugador sitio a la imaginación. Los personajes secundarios tienen una gran importancia. Algunos nos ayudarán a recordar, y otros sólo nos confundirán más. En una trama y un guión como este, tendremos que prestar mucha atención a los personajes, ya que pueden sacarnos de más de un apuro, y nos darán claves fundamentales para ir descubriendo los secretos de la trama. En este aspecto, es de agradecer que el juego esté traducido. Ubi ha realizado un gran trabajo en este apartado, que suele pasarse por alto en otros títulos.

La banda sonora está bien implementada en la acción, acelerándose en los momentos adecuados. No es una banda sonora de película, ni resulta, ni mucho menos, brillante,pero tiene un estilo curioso. Los sonidos de explosiones y disparos aparecen un poco apagados, pero están bien conseguidos.

El modo multijugador es algo flojo, sin poder actuar como equipo con más usuarios.

IMPRESIONES

Si por algo destaca este título de Ubi, es por su originalidad. La acción está, por momentos, bien resuelta, la historia está bien llevada y disponemos de 30 armas distintas que serán las principales compañeras a lo largo de las trece fases que incluye el juego. Una oferta algo escasa. Tal vez esa interfaz tan simple no acabe de convencer a algunos jugadores, pero algunos se sentirán, al menos, atraídos por un shooter original.





HEMOS JUGADO

HALO

[EL COMBATE HA EVOLUCIONADO]

ALGUNOS DATOS...

Desarrolladora	GEARBOX / BUNGIE
Distribuidora	MICROSOFT
Género	SHOOTER
Precio Aproximado	49,99€

Llega a nuestro PC la conversión del que fue abanderado de la Xbox en su lanzamiento. El programa, en un principio pensado para ser un RTS, se hizo grande en las manos de Gearbox y, con la entrada en el proyecto de Microsoft, evolucionó hacia el shooter que hoy puedes tener en tus manos.

Por Rockanut

[De qué va?]

Halo nos propone un universo en el que te conviertes en defensor del planeta. Persigue alienígenas por unos exteriores grandiosos y conduce a la humanidad hacia la victoria, todo ello acompañado de un frenético ritmo de shooter, unos efectos visuales espectaculares y un acabado asombroso. Si quieres saber más, enfúndate tu armadura y sigue leyendo...

Halo es, posiblemente, el mejor shooter del mercado, hasta que veamos que tiene que decir Half Life 2 al respecto. El paso a PC sin duda a mejorado el juego, tanto por el control, como por la resolución de los gráficos en la pantalla. El juego nos sitúa en el año 2552, en el que el planeta Tierra está siendo invadido por una confederación de extraterrestres llamado El Pacto. Nuestra misión, como no, será intentar evitarlo.

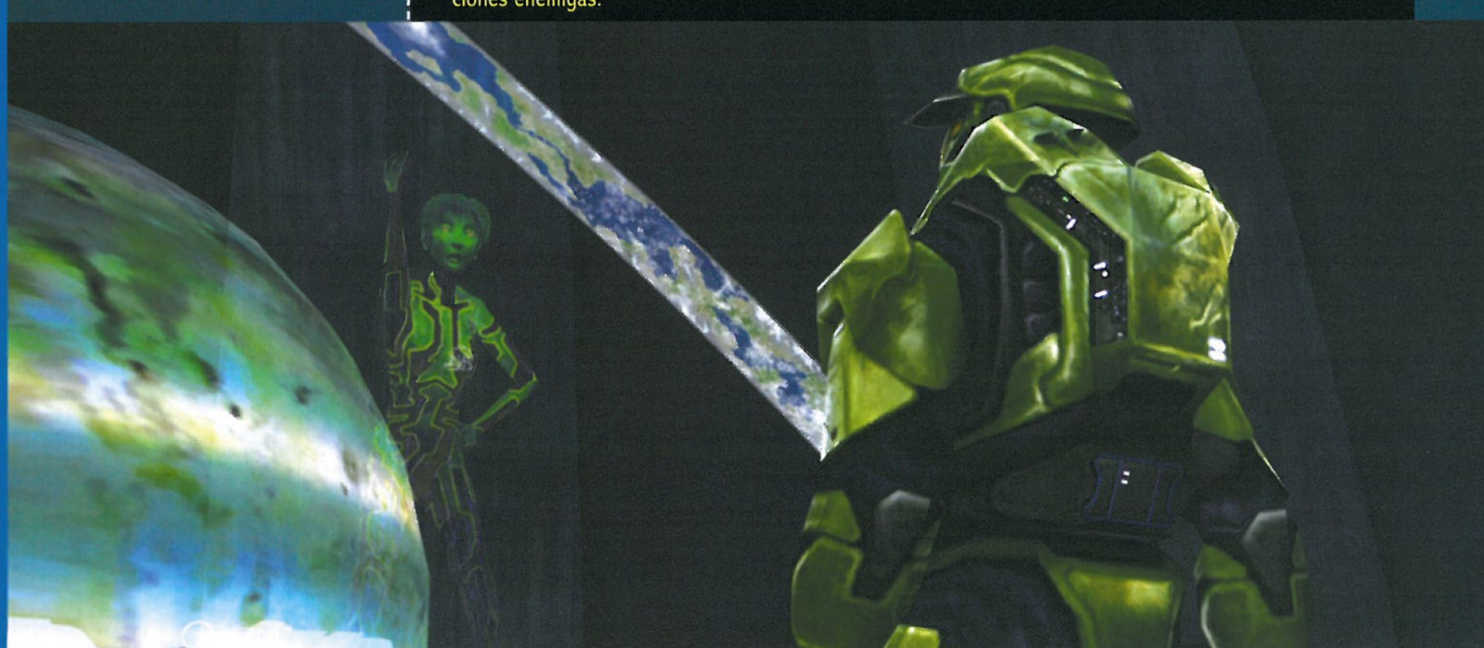
Para los que nunca han jugado a Halo la experiencia sin duda será increíble.

La acción comienza en una base en la que aprenderemos los controles básicos, a modo de tutorial, pero pronto seremos blanco de un ataque y, sin apenas tiempo para respirar, nos veremos envueltos en una batalla en nuestra propia nave, de la que pronto tendremos que huir. Este frenético comienzo nos sumerge de lleno en la atmósfera del juego.

Es de agradecer que los chicos de Gearbox no hallan resuelto la acción con la típica premisa de "dispara a todo lo que se mueve", ofreciéndonos tareas alternativas, con momentos de exploración y resolución de puzzles (eso sí, algo básicos). Aún así, está claro que la tarea predominante será eliminar a nuestros enemigos.

Para ello, dispondremos de multitud de armas, teniendo la posibilidad de recoger las de nuestros enemigos abatidos o, incluso, las de nuestros propios compañeros. Cada bando dispone de una clase muy distinta de armas, y nuestra será la

"Cortana" es la IA de nuestra nave. Es de vital importancia, ya que proporciona datos de la misión y posiciones enemigas.



os vehículos pueden ser tan impresionantes como este, pudiendo albergar a
ompañeros dispuestos a acribillar todo lo que se mueva.

Halo contiene todo lo que deseabas en un shooter: es rápido, suave, electrizante, tiene guión y algunos momentos que te harán dar gracias a Gearbox por existir.

decisión de cual usaremos en un momento u otro. La física de los vehículos está realmente bien conseguida. El primer jeep que pilotamos, casi al principio del juego, se mueve con un realismo que ya quisieran para sí muchos juegos de conducción. Nuestro copiloto se inclina para contrarrestar nuestras curvas y se queja si volcamos el vehículo. Nuestros aliados terrestres nos intentarán cubrir en todo momento si les tenemos cerca, y nosotros tendremos que actuar de la misma manera si están en apuros. Algunos de los mejores momentos del juego se resuelven con auténticas batallas campales, en el que la pantalla se llena de disparos de uno y otro bando. Es en estos deliciosos momentos en los que la experiencia de juego se ve reforzada, y el jugador se ve inmerso en el universo que propone Halo. Sufrimos si un compañero cae abatido, o si las fuerzas del Pacto nos ganan terreno.

El modo multijugador es otra de las bazas fuertes del juego. Podrás competir o unir esfuerzos con 16 jugadores. Nada mejor para demostrar tus habilidades que medir tus fuerzas contra efectivos humanos.

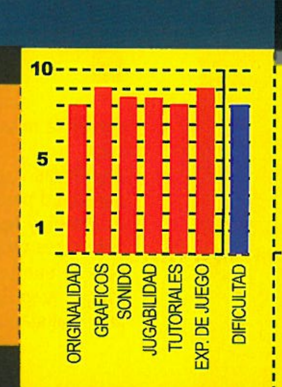
[EVOLUCIÓN]

Halo comenzó siendo el motor para un RTS en tiempo real. Debido a que el diseño de juego no estaba claro allá por el año 2000 y ante el porte inminente del juego en exclusiva a XBOX, Halo acabó convirtiéndose en el shooter que es hoy en día. Lo cierto es que esta evolución no es algo demasiado frecuente... Asombroso.

"Un concepto muy bien llevado"

IMPRESIONES

Halo ha refrescado los shooters en primera persona. Es un juego sobresaliente, con un apartado gráfico que deja obsoletos a muchos programas del mercado. Ha sentado un referente respecto a los futuros shooters en desarrollo. Nos hará pasar momentos inolvidables y esperar con ansia su segunda parte que ya está en desarrollo para Xbox y que, esperemos, tenga su pronta conversión a PC.

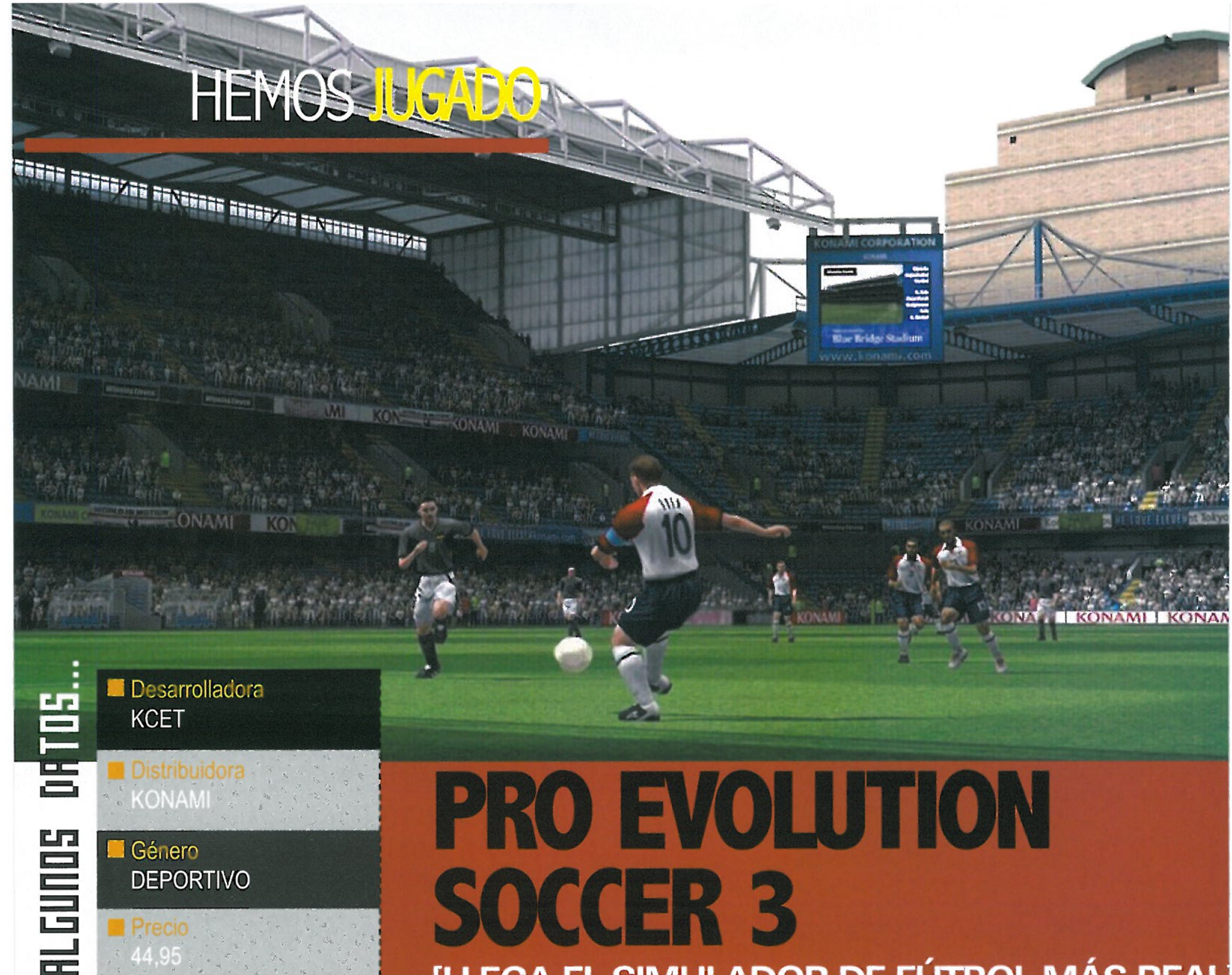


LA MEDIA

8.5

Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.



ALGUNOS DATOS...

- Desarrolladora: KCET
- Distribuidora: KONAMI
- Género: DEPORTIVO
- Precio: 44,95

PRO EVOLUTION SOCCER 3

[LLEGA EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS REAL]

Sales al estadio, el público ruge y tus compañeros se animan entre ellos. Tu rival ya está sobre el campo, te saludas con el capitán del equipo contrario y esperas el pitido del árbitro...

Por P.Ochoa

[De qué va?]

El mayor competidor de FIFA hace su presentación en PC, con gráficos mejorados y la misma electrizante y completa jugabilidad que siempre le ha caracterizado. La saga Pro Evolution siempre ha sido sinónimo de diversión. Es, tal vez el juego con el modo multijugador más divertido del panorama consolero. Partidos vibrantes con resultados inciertos y realistas. Aquí te será prácticamente imposible llegar a la docena de goles, como en el fútbol real, y tu juego se verá conducido por la IA del título hacia una estrategia lógica, de manera que te parecerá estar asistiendo a un partido por la televisión.

PES 3 a presumido siempre de encandilar al público y a la prensa, apareciendo como un simulador de fútbol que a superado, según muchos, a la saga de EA, aunque ambos títulos cada año convergen en la misma dirección. Cada año se parecen más.
Una de las virtudes del juego de Konami es su capacidad para convencerte de lo que estás viendo es fútbol, y nada más que fútbol. Cada vez que comiences un partido en PES 3, tendrás la sensación de que comienza un encuentro de verdad. Ningún juego ha conseguido plasmar de manera más realista el desarrollo de un partido de fútbol. Eso es mucho decir teniendo al lado a FIFA 2004, pero este último título nunca ha llegado a la jugabilidad y realismo en el campo que nos presenta este juego.
¿Qué es lo más importante en el fútbol? El balón. La pelota. El esférico.
La física del balón aparece como uno de los grandes pilares en los que se apoya el título de Konami. Aquí no llevarás el cuero pegado a las botas, y un paso mal medido puede hacer que pierdas su posesión. Los balones altos no parecen globos que nunca bajan al suelo, y no recorren trayectorias extrañas, más propias de un capítulo de Oliver y Benji que de un juego de fútbol.. Recorren una tra-

El aspecto de los estadios es increíble y son todos reconocibles

[FIFA VS PES3]

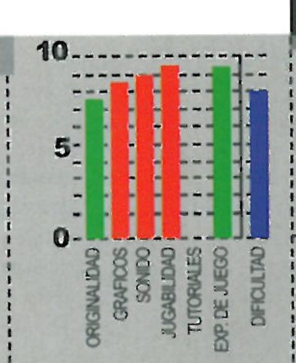
PRO evolution soccer tan sólo presenta los nombres reales de algunos jugadores, pero de ningún equipo o competición real. Por otra parte, dispone de un completo editor con el que podremos cambiar nombres de equipos y jugadores. El usuario deberá preguntarse qué es lo que busca en un juego. La jugabilidad de PES no tiene parangón, aunque FIFA vaya mejorando cada año este aspecto. El apartado gráfico es sobresaliente en FIFA, y, aunque PES no sea precisamente malo, aquí Konami pierde la batalla. De todas formas, sólo hay un beneficiario de esta encarnizada lucha: el usuario.

PES 3 HACE GALA DE UN TRATAMIENTO DEL JUEGO REALISTA, PERO TAMBIÉN ESPECTACULAR. UN SIMULADOR QUE CAPTA PERFECTAMENTE LA ESENCIA DE UN PARTIDO DE FÚTBOL.

yectoria real según la potencia que les imprimas. Tu jugador controlará el esférico según la fuerza que lleve el pase, puede ser un control orientado si el pase es bueno, o rebotar contra la rodilla y escapársete si el centro es una patata.
Aunque carece de la ambientación o el sobresaliente apartado gráfico de su competidor, ambos aspectos han sido mejorados respecto a la versión consolera. Aparte de eso, es muy similar a la versión de PS2. Que no es decir poco.
La saga va mejorando cada año: con más opciones de juego, más equipos y jugadores y reglas que nunca habían sido incluidas, como la sanción de una mano, o aplicar la ley de la ventaja. Desconocemos si tendrá un modo on-line, detalle que ya elevaría al juego a la categoría de mito indiscutible del ocio interactivo. No imaginamos nada mejor que una Liga Máster en red, compitiendo jornada a jornada por proclamarte campeón.
La gestión deportiva de tu equipo es un acierto más del título. Podemos intercambiar jugadores o comprarlos con los puntos que recibimos al ganar partidos, tenemos la posibilidad de fichar a jugadores promesa y entrenarlos para que se conviertan en megaestrellas del balompié.
La carencia de la licencia oficial de casi todos los equipos y jugadores es, a priori, el único lunar que tiene el juego, algo de lo que FIFA hace alarde. Dispondremos de un editor de equipos y jugadores, con el que podremos arreglar esa pequeña pega.
A partir de aquí será el jugador el que, desde luego, decida. Las dos sagas tienen sus pros y sus contras, pero nunca FIFA había tenido un competidor tan fuerte y tan preparado para arrebatarle el título de rey de los simuladores de fútbol.

IMPRESIONES

El juego se ajusta a las brillantes sensaciones de las que hace gala en PS2. El aspecto gráfico tiene su lógica mejoría para PC, y su velocidad se ve aumentada. Tenemos entre manos el, a nuestro entender, mejor simulador de fútbol del mercado. Será una saga que, si tiene continuidad en PC, dará muchas alegrías a los usuarios, y se convertirá en el nuevo buque insignia de Konami. La competición con FIFA puede ser encarnizada, y esto tiene un claro beneficiario: el usuario.



LA MEDIA



Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.





ALGUNOS DATOS...



Desarrolladora
STAINLESS STEEL

Distribuidora
PROEIN

Género
ESTRATEGIA

Precio
49,95

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

[CONDUCE A TU CIVILIZACION A LA GLORIA]



[De qué va?]

Podría decirse que Empires: Los albores de la Era moderna, es la continuación no oficial de "Empire Earth". En el nuevo título disponemos de siete civilizaciones para desarrollar, cada una muy diferente de la anterior. Los dos modos de juego proporcionan un seguro de diversión a cualquier tipo de usuario que se acerque al título. Este RTS quiere redefinir la jugabilidad propia del género, embarcándonos en una aventura épica a través del desarrollo de nuestro pueblo. Desde la Edad Media hasta la Era Nuclear, nosotros seremos los responsables de la gloria o el declive de nuestra civilización.

Toma el control de una civilización y presencia su evolución a lo largo de mil años. Empuña la espada de Ricardo Corazón de León, combate al Japón feudal o haz morder el polvo a las tropas alemanas en la 2ª Guerra Mundial...

Por S.G.

Los estudios Stainless Steel han realizado un loable esfuerzo por hacer de este Empires algo accesible a todo tipo de jugador. Aunque no es un juego que derroche originalidad , Rick Goodman, jefe del proyecto, se ha propuesto cambiar nuestro modo de mirar los juegos de estrategia en tiempo real.
El juego contiene siete civilizaciones para manejar a nuestro antojo, cada una con unidades bélicas, edificios y habilidades diferentes. Tres campañas históricas y un buen puñado de escenarios individuales completan la oferta del título, sin olvidar el modo multijugador.
Disponemos de dos modos de juego: Action y Empire Builder. El primero, es la modalidad rápida. Las misiones se resuelven más rápidamente, y con más momentos de acción. Empire Builder es la opción para aquellos jugadores que gusten de más momentos de estrategia, dedicándose a la construcción de edificios, con una acción más pausada en el tiempo. Esto no quiere decir que en Action no construyamos, o que en Builder no halla batallas épicas. Sólo son unos parámetros que conducirán a cada tipo de jugador por su mejor camino.
Las tres campañas principales son la opción más apetitosa del título, con escenas antes de cada misión

Cada civilización tiene sus propios métodos y transportes. Podrás encontrar desde aviones militares a elefantes con los que irrumpir en las líneas enemigas. Cada uno tiene sus propias características y tuya será la decisión de como y cuando deberás utilizarlos.

La aviación jugará un papel esencial en algunas misiones

EL NUEVO JUEGO DE RICK GOODMAN VA A CONVERTIRSE, PROBABLEMENTE, EN EL MEJOR RTS DEL MOMENTO.

[UNA CLASE DE HISTORIA]

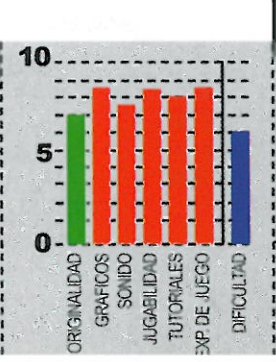
Nuestro periplo por estos mil años de historia convierten al juego en algo casi didáctico. Aparte de reseñar hechos y acontecimientos reales, nos introduce en la vida y obra de algunos de los personajes históricos más reseñables del milenio, como el general Patton o el almirante coreano Yi, que repelió los ataques japoneses en la invasión de 1592.

muy bien llevadas y dobladas (como todo el juego) perfectamente al castellano. Nuestros objetivos serán muy variados y para completar con éxito el escenario será necesario llevar a cabo 4 ó 5 tareas distintas. Las opciones que nos brindan para conseguir nuestros objetivos son muchísimas, y muy originales: podemos verter aceite hirviendo sobre nuestros enemigos en un asedio, o introducir ganado infestado de enfermedades en sus poblados.
La diversión se dispara en el modo multijugador, ya sea en red local o en Internet. El usuario disfrutará mucho más midiendo sus fuerzas con un jugador humano que contra la computadora. Esto, como era de esperar, alarga la vida del título casi hasta el infinito.

Técnicamente, el juego es una pequeña obra de arte. Los gráficos sobresalen de la media en este tipo de juegos, y las animaciones están muy bien recreadas. El nivel de detalle de los personajes es apreciable gracias al zoom que incluye el título y que otorga una dimensión nueva a la estrategia, sumergiéndonos, si lo deseamos, en el centro de la batalla. La única pega es que necesitarás un equipo relativamente potente para apreciar los magníficos detalles gráficos que atesora la creación de Stainless Steel: las tropas, edificios y barcos se reflejan en el agua, los árboles se mecen con el viento y todo aparece con un sonido notable en comparación a otros títulos del género.

IMPRESIONES

Pocas pegas pueden achacársele a este Empires. La calidad gráfica que atesora el título es, sencillamente, genial. El zoom que nos permite ver en primer plano nuestras tropas y edificaciones es una gran idea que seguro copiarán muchos RTS a partir de ahora. Parece que, cada vez que comenzamos una misión, fuese la primera vez que nos acercamos al juego. Un nuevo referente que a puesto el listón muy alto a sus competidores.



LA MEDIA

8

Sobre 10

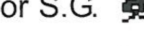
La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.

ALGUNOS DATOS...

Desarrolladora	AMAZE
Distribuidora	VIVENDI
Género	AVENTURA
Precio	44,95€

THE HOBBIT
[EL PRINCIPIO DE UNA LEYENDA]

El mundo fantástico del señor Tolkien se verá representado por multitud de juegos de próxima aparición. Si quieres conocer el comienzo de todo, el principio de las andanzas del anillo único por la Tierra Media, éste es tu juego.

Por S.G. 

Si estás buscando un título que se asemeje a la maravillosa saga cinematográfica que estas navidades concluye en nuestros cines, mejor pasa la página.

El título de Vivendi adopta una estética más cercana al manga, con unos personajes "super-deformed" y unos escenarios que parecen sacados de un capítulo de Pokémon.

Esto no tiene porqué ser malo, pero es un dato a tener en cuenta si lo que estás buscando es algo más sombrío.

Las diferencias no acaban aquí. Mientras que otros títulos como "El retorno del Rey" basan sus gráficos y su jugabilidad en la película, The Hobbit bebe de las fuentes del libro de Tolkien, recreando escenarios y enemigos que sólo podrás encontrar en la obra literaria.

El desarrollo del juego tiene muchas semejanzas, aparte de la estética, con el "Zelda" de Nintendo. En ambos los combates son en tiempo real, y la mejor estrategia será dar vueltas alrededor de nuestros enemigos, repartiendo golpes de espada y tratando de que no nos alcancen. Aquí también nuestros enemigos dejarán caer gemas cuando les hagamos morder el polvo, que deberemos ir recogiendo para obtener recompensas. También encontraremos cofres repartidos por todos los niveles. Algunos nos darán sus regalos sin más, pero en la mayoría deberemos pasar alguna prue-



[De qué va?]

The Hobbit va a introducirnos en el comienzo de una de las sagas literarias más famosas (y lucrativas) de toda la historia. Seremos espectadores de lujo cuando Bilbo encuentre el anillo en la guarida de Gollum, y seguiremos sus andanzas por la Tierra Media con una particular estética, muy alejada de la trilogía cinematográfica de Peter Jackson. Deberemos intentar desbaratar los planes del malvado Sauron, peleando contra sus criaturas, explorando unos escenarios coloristas y protegiendo el anillo único de las fuerzas del mal.

La apariencia de los enemigos puede resultar temible

[LA PRESENTACION DE LA TIERRA MEDIA]

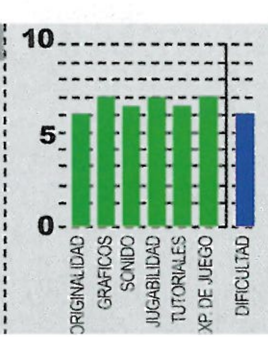
Los herederos de Tolkien se están convirtiendo en unas personas muy ricas. Todos los libros referentes al mundo de la Tierra Media (incluyendo "El bestiario" y alguno más que no se centra en la trilogía del anillo) se han vendido siempre muy bien. Pero el anuncio de la saga cinematográfica, y su posterior realización, han relanzado un tema que, por otra parte nunca se había agotado. The Hobbit se centra en la primera parte literaria de esta saga, que para muchos es el mejor libro de Tolkien; y nos presenta unos personajes que se desarrollarán en "La Comunidad del Anillo".

DISFRUTA DE LAS PRIMERAS AVENTURAS DE BILBO LEJOS DE LA COMARCA.

ba de habilidad para abrirlos.
Dispondremos también de varias armas para pelear contra las fuerzas oscuras de Sauron. Aparte de nuestra fiel Dardo, tendremos la oportunidad de empuñar varias armas y hasta de arrojar piedras. Bilbo podrá escalar por lianas, empujar bloques de piedra o encaramarse a cornisas.
Nuestro personaje puede utilizar el anillo único, pero deberá prestar atención al tiempo que lo lleva puesto, ya que el anillo podrá arrastrarle hasta las manos de Sauron, si no lo usa con cuidado.
Una de las mayores pegas del título es su desarrollo excesivamente lineal, sin apenas momentos para la exploración. La mayor parte del tiempo, el juego nos conducirá por un camino predeterminado, y no podremos variar el orden de las tareas que se nos encomienden. Encontraremos personajes secundarios con los que podremos hablar, sin diálogos interactivos, por cierto. A veces nos encargarán misiones y otras deberemos ayudarlos a combatir contra criaturas de todo tipo. También nos proporcionarán información sobre el escenario, y a veces deberemos estar muy atentos a lo que nos dicen, ya que revelarán pistas importantes.
El título carece de opción multijugador, y presenta un apartado sonoro que cumple sin alardes. Aunque los golpes de nuestra espada contra los enemigos están bien recreados, carece de efectos espectaculares, y echamos de menos sonidos impactantes para los enemigos.

IMPRESIONES

The Hobbit no resulta un juego espectacular. No hace gala de alardes gráficos ni presenta explosiones de infarto, pero resulta entretenido. Una excesiva linealidad en el desarrollo es el punto negativo más reseñable, aunque tenga algún que otro pequeño fallo. Pero el juego divierte. No es frenético, ni posee un sistema de combate innovador, pero se deja jugar, y, sobre todo, es una referencia fiel al libro.



LA MEDIA



La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.

ALGUNOS DATOS...

Desarrolladora
BURUT

Distribuidora
ZETA GAMES

Género
SHOOTER

Precio
29,95€

[De qué va?]

La nueva creación de los estudios Burut es un nuevo shooter en primera persona que nos presenta a Grok, el protagonista que deberá descubrir qué misterios oculta un área del universo llamada Kreed, un lugar extraño y desconocido del que nadie ha regresado. Con una ambientación que bebe de las fuentes del famoso "Half Life", y un nivel técnico más que aceptable, Kreed nos sumerge en un futuro lejano en el que nos enfrentaremos a criaturas armadas hasta los dientes (y muy feas, por cierto). Con todas las reglas básicas de los shooters clásicos y unos escenarios sombríos y lúgubres, el juego nos lleva de sobresalto en sobresalto, y no nos deja ni un momento para respirar.

KREED

[¿SERÁS EL PRIMERO EN REGRESAR?]

Libra una batalla sangrienta contra las fuerzas extraterrestres

Por S.G.

Uno más. Eso es lo que pensarán la mayoría de nuestros lectores cuando abran esta página. Y no se equivocan. Kreed es un shooter al uso, pero eso no quiere decir que sea malo. En absoluto. El juego está bien realizado ,y aunque la historia está ya muy manida (humanidad vs extraterrestres), aquí lo importante no es el argumento, sino apretar rápido el gatillo y acabar con hordas de bichejos.
Después de unos títulos de crédito con mucho estilo y muy cinematográficos, la historia va a llevarnos de ruta por el espacio, con el cometido de averiguar que ha sido de las anteriores naves que se han trasladado a Kreed, y que han desaparecido sin dejar ni rastro. Nos encontraremos en la nave Aspero, que ha sido atacada por los aliens, y nuestro primer cometido será averiguar si hay supervivientes en la nave y sacarlos de ese infierno.
Entraremos en contacto con seres de distintas civilizaciones que han quedado apresados en esta trampa cósmica, y deberemos descubrir todas las claves que encierra este rincón tan peculiar del universo.
Las comparaciones con "Half Life" son inevitables. Ambos poseen la misma atmósfera angustiosa y agobiante, y hasta las criaturas enemigas se parecen. Evidentemente Kreed saldría perdiendo en este desigual combate, pero hay que observar este título desde una perspectiva distinta (empezando por el precio).
El control es preciso y se deja manejar bastante bien,

[UN ARSENAL DE INFARTO]

Las típicas armas de los shooters de última aparición está, presentes en Creed. Todas están preparadas para pasar lista: La escopeta, el típico rifle de francotirador (que nos recuerda sospechosamente al de "Halo"), un lanzallamas que hará las delicias de todos esos pirómanos frustrados que nos estén leyendo, el potente lanzacohetes y un buen repertorio de granadas de fragmentación, entre otros juguetitos.

NUEVO SHOOTER OSCURO Y FRENÉTICO QUE TE DEJARÁ PEGADO A LA SILLA.

con unos movimientos de cámara suaves y sin un atisbo de ralentización, aún cuando se presentan un buen número de criaturas en pantalla. Los enemigos huirán si se ven en desventaja con nuestra potencia de fuego, atacarán en grupos y se parapetarán en los múltiples recovecos de los escenarios. Disponemos de un buen número de armas, algunas realmente espectaculares, y de un sistema de regeneración de energía basado en ampollas que nuestro protagonista se inyecta en el brazo.

La acción está salpicada de puzzles demasiado simples, en los que la única dificultad consiste en pulsar un interruptor para abrir determinada puerta, o encontrar una tarjeta de acceso.

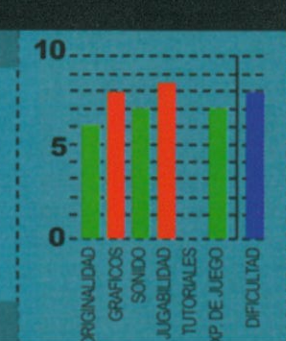
Gráficamente no es ninguna maravilla, pero los escenarios están conseguidos, y se ha incluido un sistema de partículas bastante sorprendente, con efectos atmosféricos, niebla volumétrica y en capas.

Los efectos de sonido son escasos y la música, casi inexistente.

El modo multijugador contiene los modos "Partida a muerte", "Capturar la bandera" y "Asalto", en el que hasta 8 jugadores podrán enfrentarse entre sí en nueve escenarios distintos, en red local o Internet.

IMPRESIONES

Para los usuarios que nunca se cansen de abatir criaturas de pesadilla a base de jugo de bala, Kreed será una nueva fuente de diversión y un entretenimiento que no encierra más que eso: acción a raudales y sin complicaciones. Con un acabado correcto y una buena producción, contiene todos los elementos necesarios para convertirse en una opción más a tener en cuenta.



LA MEDIA



Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.



Desarrolladora
ASCARON

Distribuidora
FRIENDWARE

Género
ESTRATEGIA

Precio
44,95€

[De qué va?]

Tortuga te invita a entrar en un mundo en el que tu capacidad como capitán y tu potencia de fuego serán fundamentales para hacer postrar todo el Caribe a tus pies. Comercia en los puertos, ataca flotas de barcos de cuatro naciones distintas, aborda a los piratas o ataca las ciudades más ricas. Todo vale en este juego de estrategia en el que te convertirás, si sabes jugar bien tus cartas, en el navegante más respetado de la época colonial.

TORTUGA
[PIRATAS DEL NUEVO MUNDO]

Leva anclas y explora el Caribe del Nuevo Mundo. En el horizonte se divisa la bandera pirata, abórdalos o únete a ellos para hacerte más rico de lo que nunca pudiste imaginar.....

Por F.Z.

La nueva creación de los alemanes Ascaron es un juego de estrategia naval en el que comenzaremos siendo un grumete con un barco minúsculo y un pequeño grupo de marineros a nuestro cargo. Tendremos que ir capturando barcos mayores y con más potencia de fuego para progresar.
Las primeras misiones sirven de tutorial, y están centradas en enseñarte las acciones más básicas. Comenzaremos con un barco de la flota española en la primera misión. Las relaciones con las distintas naciones (España, Inglaterra, Francia y Holanda) serán fundamentales en el devenir de la acción, y tendremos que tener en cuenta qué nación está en guerra y con quién, para no llevarnos sorpresas desagradables cuando nos encontremos con sus flotas en el mar. Un encuentro con barcos que están en guerra con nuestro país puede tener consecuencias catastróficas si no estamos preparados.
Tendremos que granjearnos también una reputación entre todas las naciones. Si atacamos un barco o una ciudad de una nación en concreto, nuestras relaciones se verán dañadas. Si, por otra parte, atacamos y hundimos barcos piratas, nuestra reputación se verá aumentada a ojos de todos los países, y seremos recompensados si el pirata en cuestión está en busca y captura en alguna ciudad.
Podemos elegir una vida de comercio y misiones que nos serán ofrecidas en las distintas ciudades. El comercio será vital para nuestros intereses, así como

Las batallas navales en las que participan varios barcos se convierten en un festín de cañonazos

[Todo el nuevo mundo a tu disposición]

La inclusión de hasta sesenta pueblos distintos de las cuatro nacionalidades incluyen lugares tan exóticos como Maracaibo o Belice. Haz una ruta turística sin olvidarte de saquear alguna de ellas para aumentar tu botín. Comercia en todos los puertos posibles y completa las misiones que te asignarán los gobernadores o cualquier tipejo infame en las tabernas. Gana nuevas ciudades para tu patria y destruye a las enemigas.

ASCARON VA A INTRODUCIRNOS EN LOS MARES DEL CARIBE CON UN JUEGO QUE DIVERTIRÁ A LOS USUARIOS QUE SIEMPRE HAN QUERIDO SAQUEAR Y COMETER FECHORÍAS IMPUNEMENTE.

el reparto de las ganancias y botines entre nuestra tripulación, que puede llegar a amotinarse si no está satisfecha con nuestra gestión.

Las batallas navales resultan un pelín asépticas, y a veces todo se resume en saber colocar nuestra embarcación y apretar el botón del ratón para disparar. Podemos elegir el tipo de munición que usaremos, cada una con un efecto distinto. Esto da un toque de estrategia necesario para las pretensiones del título. La diversión se multiplica cuando en la batalla intervienen más de dos barcos, con un intercambio de disparos de cañón propio de las mejores películas de piratas.

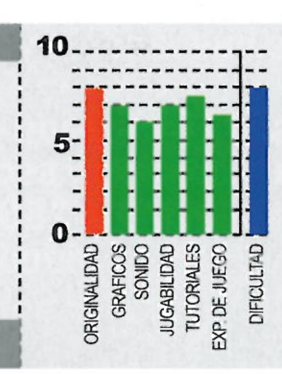
La interfaz del juego es casi idéntica a la de Patrician III, otra obra de Ascaron, también centrada en el comercio marítimo. La que nos ocupa ahora es mucho más sencilla, pero aun así, se hace engorrosa para realizar determinadas acciones.

El aspecto gráfico cumple su cometido sin alardes. Los 12 tipos distintos de barcos históricos están bien diferenciados entre sí, y los efectos de los disparos de cañones son correctos.

Carece de modo multijugador, lo cual es una pena, porque hubiese sido fantástico batir nuestra flota con oponentes en la Red.

IMPRESIONES

Tortuga se mueve en una relativa precariedad gráfica que no debe engañar a los usuarios. Puede proporcionar muchas horas de diversión a los amantes del género, con sus 16 escenarios distintos y no lineales. Si se hubiesen cuidado un poco más las batallas contra barcos y ciudades, estaríamos ante un título sobresaliente, que, sin embargo, tiene en su haber muchas cualidades.



LA MEDIA

7

Sobre 10

La nota final es una media basada en las valoraciones de cada uno de los aspectos puntuados del producto.

Zeta Games y Videojuegos Te regalan "Korea: Forgotten conflict" y una increible camiseta del juego



"Korea: Forgotten Conflict", el sorprendente juego de acción táctica ambientado en el conflicto que enfrentó al Sur y al Norte del país asiático, puede ser tuyo.

"Videojuegos" y Zeta Games te invitan a descubrir a nuestro infiltrado. Nuestro particular infiltrado es muy inquieto, y deberás estar ojo avizor y repasar con calma todas las páginas de nuestra revista. Puede estar en cualquier sitio: agazapado en una fotografía, escondido en un texto u oculto en cualquier lista de ventas.

Diviértete buscándolo y hazte con el fantástico lote que te ofrece Zeta Games.
Si tú eres el afortunado y lo encuentras antes que nadie, no pierdas ni un momento y escríbenos a C/ López de Hoyos, 178 Aptdo de correos 28002, Madrid; o envía un e-mail a videojuegos@glpress.com.

BUSCA AL INFILTRADO

ENTREVISTA

Javier Arévalo es una de las personas que más tiempo a dedicado al mundo del entretenimiento interactivo. Ya en los primeros 80' desarrolló junto a su hermano Juan Carlos 'Stardust', editado por Topo Soft, juego que más de uno recordará con cariño. A partir de ese momento, Javier no desvió su trayectoria, hasta acabar liderando proyectos internacionales en la española Pyro Studios.

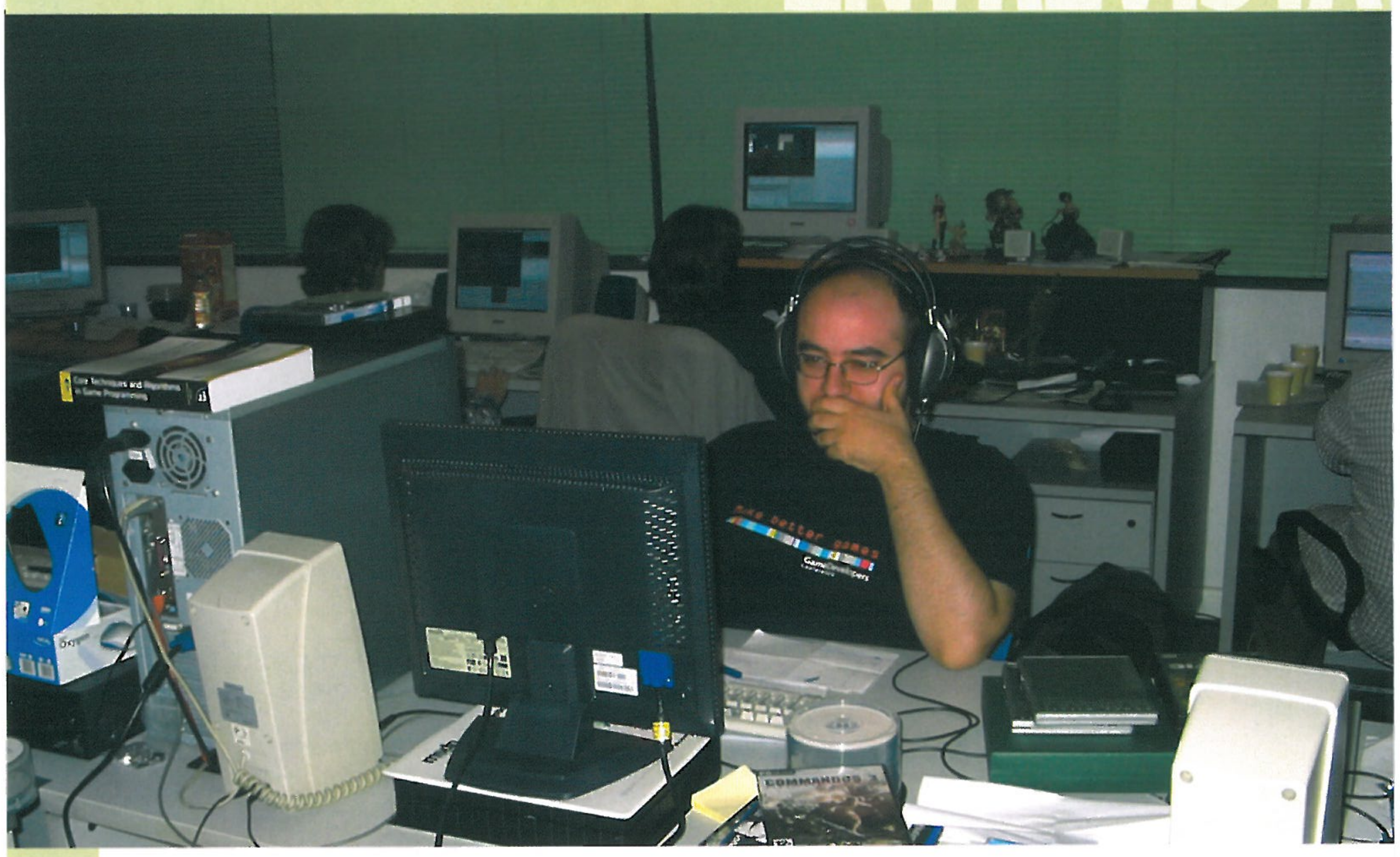


Javier Arévalo

Hemos encontrado conceptos de juego que resultaban a la vez únicos y universalmente atractivos.

La forma de hacer juegos ha cambiado mucho en los últimos diez años. Ahora se necesitan grandes grupos de desarrollo que trabajan durante periodos superiores a los dos o tres años. ¿Cuál es la forma de afrontar un reto así desde el punto de vista de la operativa y la producción? ¿Cómo se comienza?

Es imprescindible contar con un núcleo de gente experimentada alrededor de la cual construir el equipo. Sin esa experiencia, aún es posible hacer grandes juegos, pero el proceso puede ser todavía más costoso e incluso degenerativo. De alguna forma, eso pudo pasar en juegos como "Blade: Edge of Darkness".
Idealmente, al inicio un grupo pequeño dedicará varias semanas a construir un concepto de juego, y perfilar las ideas principales que conforman la esencia del videojuego. Con ese concepto razonablemente claro, hay después que abordar los distintos aspectos del proyecto: como creación, como entretenimiento, como obra de ingeniería, como producto comercial... Es importante considerarlos todos, para tener una idea real del reto al que se enfrenta el equipo.



¿Cómo se estructura un grupo de desarrollo?

Hay cinco grandes apartados que están presentes de una forma u otra en todo equipo: diseño, programación, gráficos, producción, y música y sonido. Diseño concibe y define las mecánicas y situaciones de juego.

Programación crea los sistemas y herramientas que permitan ejecutar ese diseño. El equipo gráfico diseña el aspecto visual y realiza los modelos, texturas, imágenes y animaciones que ilustran el juego. Sonido marca el ambiente sonoro y realiza los efectos de sonido y músicas necesarias para el juego. Producción desarrolla una variedad de trabajos a partir de los otros cuatro departamentos, desde marcar las zonas lógicas de juego, colocar los personajes en los puntos definidos por diseño, mantener las tablas de daños y puntuaciones, etc. De alguna manera, producción son el cemento que permite que un montón de ladrillos formen una pared.

A partir de la segunda mitad del proyecto, entran en juego gente de marketing, testers, y especialistas en traducción y localización. El juego se ve expuesto a mucha más gente que el reducto del equipo de desarrollo, y es entonces donde se nota realmente si la planificación y organización han funcionado. A día de hoy, la figura de los "producers" y especialistas en planificación está cobrando más importancia, precisamente por esa necesidad de garantizar que el trabajo de 50 personas y 3 años se realiza de la forma más efectiva posible.

Y las complicaciones, ¿háblanos de las que has encontrado en Praetorians? Cuéntanos que es lo que más te ha desagradado o sorprendido...

Los inicios del juego fueron complicados porque el concepto llevaba ya bastante tiempo dando vueltas pero no había terminado de cuajar, y teníamos mucha presión encima para sacarlo adelante. Y de alguna forma, todos los integrantes del equipo éra-

mos novatos en cada una de nuestras responsabilidades.

La presión es dura, pero en mi opinión, lo más frustrante de hacer un juego son los momentos en que hay que ponerse el traje de "el realista". A veces tenemos que cortar ideas o posibilidades que aun siendo valiosas, no va a ser posible incluirlas en el juego, por razones de tiempo, presupuesto, o incompatibilidad con otros elementos fundamentales. En Praetorians, la parte que sufrió más, por desgracia, fue la relacionada con las posibilidades multi-jugador: no pudimos incluir ni un editor de mapas, ni la modalidad de asedio a fortalezas en red o contra el ordenador.

Háblanos de lo que fue Praetorians en lo que a términos de producción se refiere, es decir, como se atendieron las necesidades del producto desde el punto de vista operativo.

El equipo que más nos costó cuajar fue el de diseño y producción (dos roles que en Praetorians se realizaron por las mismas personas). Tras el primer año de desarrollo, el juego estaba muy visible (de hecho, su presentación en el E3 de Los Ángeles fue un gran éxito), y emprendimos el trabajo de implementar cada una de las misiones y mapas que habíamos diseñado

¿Y la presión internacional? ¿Es algo a tener en cuenta? ¿Cuanto mayor es la ambición del producto mayor es la presión? ¿Cómo se traslada esto al grupo de desarrollo?

La presión es inmensa, y el que diga lo contrario está echándose un farol. El mundo de los videojuegos es como una gran competición deportiva en la que no hay aprobados, solamente suspensos o sobresalientes. Ese nivel de competencia lo pudimos comprobar cuando, en el E3 de Los Ángeles, al menos una docena de integrantes del equipo de Age of Mythology se pasaron repetidamente por el stand del Praetorians, para preguntarnos detalles, o incluso ¡para filmar el juego en video!

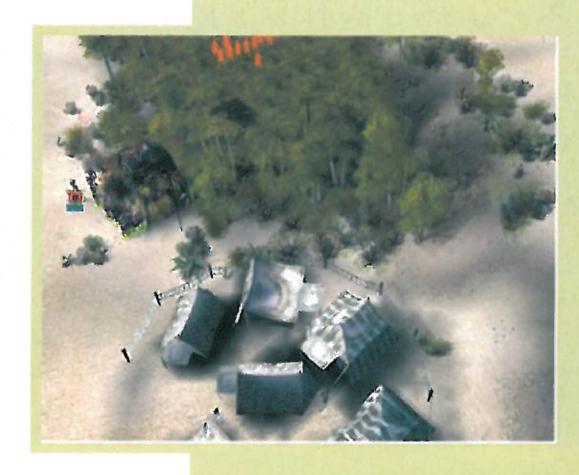
Eidos es vuestro editor internacional. ¿Cómo ha funcionado? ¿Hasta dónde entra o decide? Y cuál es tu experiencia a este respecto en un producto como Praetorians?

Bueno, las relaciones entre un editor y un desarrollador independiente siempre tienen algo de tenso, pero en el fondo somos dos caballos tirando del mismo carro. Durante el desarrollo de Praetorians, Eidos nos pedía detalles, demostraciones o imágenes para construir la imagen interna y externa de lo que representaba el juego... ¡muchas veces deseábamos no coger el teléfono o leer el correo electrónico!

Al final, tanto Eidos como nosotros quedamos muy satisfechos de cómo habíamos trabajado juntos en Praetorians. En particular, nos dijeron que el proceso de testeo y cierre del juego había sido uno de los más suaves, controlados y satisfactorios que habían tenido. Para haberse desarrollado a lo largo de varios meses entre Londres y Madrid, no es un mal cumplido.

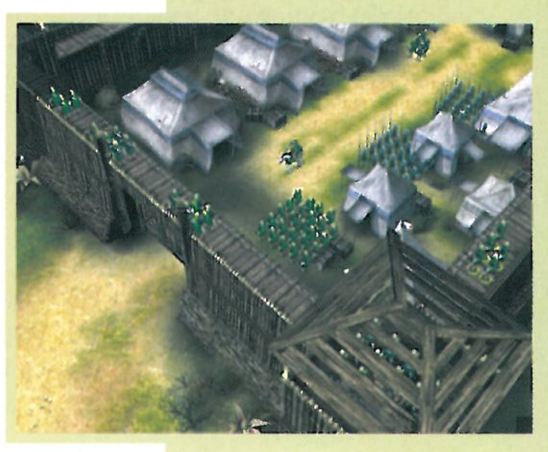
¿Qué diferencias existen entre un proyecto pensado para una distribución local y uno pensado para una distribución internacional en términos globales, es decir, que implicaciones tiene el hecho de que el producto vaya a distribuirse desde un principio internacionalmente?

Claramente, el diseño y el tamaño tienen que estar acorde con la gente a la que va dirigido el juego. En el caso del mercado internacional, esto significa temáticas váli-











Javier en la presentación a medios internacionales de Praetorians que tuvo lugar en Roma.

das en todo el mundo (Estados Unidos en particular), y niveles de producción acordes. Un juego de ese coste, distribuido de forma local, sería un desastre y podría poner en peligro la ya de por si frágil supervivencia de cualquier estudio de desarrollo.

¿Qué opinión te merece la industria del desarrollo en España?

Jeje, bueno... esencialmente, que es muy pequeña, y tiene que crecer para poder sobrevivir.

Actualmente sólo Pyro Studios se ha consolidado como un estudio de prestigio. ¿A qué achacas esto?

Pyro Studios ha sido de alguna forma el centro de atracción de muchos de los mejores fanáticos del desarrollo de videojuegos; hemos contado con un respaldo empresarial a prueba de bomba, y además hemos encontrado conceptos de juego que resultaban a la vez únicos y universalmente atractivos. ¿Suerte? Tal vez, pero también pasión, absoluta dedicación, y bastante sentido común.

¿Y en los próximos años? ¿Cómo ves el desarrollo en España en el futuro?

Pues francamente, es imposible anticipar lo que ocurrirá con los nuevos estudios que se están creando a día de hoy, así que hablaré del futuro que me gustaría ver realizado: al menos tres estudios de desarrollo con un juego en el mercado, y desarrollando una continuación que les permita consolidar la experiencia.

¿Qué entiendes como necesario a la hora de que una apuesta como Pyro Studios y productos como Comandos 3 o Praetorians puedan consolidarse y ver la luz?

Lo más bonito es ver como el juego va creciendo, desde unas pocas cajas de colores que se mueven en pantalla, hasta ser todo un escenario lleno de vida, sonidos e historias que vivir.

Lo dicho antes: pasión, absoluta dedicación, y bastante sentido común.

¿Qué consideras como lo más bonito y lo más ingrato de trabajar en un producto de la talla de comandos 3 o Praetorians?

Lo más bonito es ver como el juego va creciendo, desde unas pocas cajas de colores que se mueven en pantalla, hasta ser todo un escenario lleno de vida, sonidos e historias que vivir. De la misma forma, el crecimiento personal de cada uno de los que participamos en el juego, enfrentándonos a los retos y presiones sin perder el gusto por hacerlo.

Lo más ingrato, probablemente es la sensación de estar varios años trabajando duramente en una sola cosa. Muchos de nosotros tenemos mentes inquietas y muchas ideas (no solamente juegos) que nos gustaría realizar, pero no tenemos tiempo para ello. Piensa por ejemplo, que Will Wright (el creador de Los Sims) es además un gran diseñador de "Battle Robots", o que John Carmack (el creador de Doom y Quake) pretende además ser el primer empresario privado que envía una cápsula tripulada a la estratosfera.

Y Javier Arévalo, ¿qué está haciendo ahora? ¿Puedes hablarnos del proyecto en el que te encuentras inmerso? Temática, plataforma, fechas... si no puedes, ¿alguna pista?

Por desgracia, no puedo hablar de los proyectos en que estoy embarcado, pero sí puedo asegurar que pronto se oirá hablar de ellos.

¿Qué personas son tus referencias dentro del sector? Tanto nacional como internacional. ¿Quién despierta tu admiración?

Jeje, de alguna forma ya los he mencionado antes... John Carmack ha sido una fuente de inspiración sobre

01 Bronx - Topo Soft | 02 HeadHunter - Arvirago Entertainment | 03 Speed Haste - Javier Arévalo & NoriaWorks Entertainment | 04 Microsoft NBA Inside Drive 2000 - High Voltage
05 Stardust - Topo Soft

todo en el apartado técnico; es un genio a la hora de cambiar el contexto de las tecnologías y exprimir sus posibilidades, además de una auténtica máquina de trabajar. Will Wright es el genio del diseño, capaz de pensar en los términos más abstractos de mecánicas de simulación y teoría del caos, para luego crear juegos tan sencillos (para nada simples), atractivos y únicos como Los Sims o SimCity.

También tengo mis referencias respecto a los que me han enseñado lo que NO se debe hacer, pero esas las dejaremos para otra ocasión, jeje.

¿Alguna recomendación para alguien que sueña con trabajar algún día en el campo de los videojuegos?

Las mismas que ya he repetido: pasión, absoluta dedicación, y bastante sentido común. A ellas, en el caso de alguien que empieza, añadiría la de paciencia. El oficio de desarrollador (tanto en gráficos como programación o diseño) no se aprende en poco tiempo, hablamos de bastantes años trabajando en ello (15 en mi caso) antes de poder abordar la responsabilidad completa de dirigir un juego en todos sus aspectos.

Un poco de historia

- 1988-1994: Facultad Superior de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid (sin finalizar)
- 1986-1989: Desarrollo independiente (junto con mi hermano Juan Carlos) de los juegos "Stardust" y "Bronx" para Topo Soft y Animagic, respectivamente.
- 1991-1994: Programador en el departamento de Informática del Banco Mapfre. No tiene que ver con juegos, pero además de aprender a desarrollar software en grandes equipos, fue una experiencia clave para devolverme el deseo de hacer juegos.
- 1995: Junto con Noriaworks, desarrollo y programación del Speed Haste.
- 1996-1997: Creación de Arvirago Entertainment y el prototipo "Headhunter".
- 1998: Programador jefe en "Microsoft NBA Inside Drive 2000" en High Voltage Software, Chicago (USA).
- 1999-2000: Jefe de tecnología de Commandos 2 en Pyro Studios
- 2000-2003: Director de Praetorians.

Stratos

[Punto de encuentro de jovenes talentos ;o)]

Stratos es el nombre que recibe uno de los portales que sirve como punto de encuentro a desarrolladores amateur de habla hispana más importantes del panorama actual. Quieres conocerlo más a fondo? Pues sigue leyendo...

Acerca de...

Stratos nació en 1996 de la mano de Antonio Arteaga y Carlos García. Desde entonces han ocurrido muchas cosas, cada nueva versión de la web a servido para mejorar el servicio que ha ido prestando durante estos años a los nuevos desarrolladores, aportando nuevas secciones, ampliando las existentes y dando buenos consejos a los grupos amateurs para hacerse un hueco en el difícil mundo del desarrollo de videojuegos. Hoy en día Stratos es visita obligada para todo aquel que quiera empezar en el apasionante mundo del desarrollo de videojuegos.

Los padres de tal iniciativa fueron Antonio Arteaga y Carlos García, quienes a principios de 1996 dieron rienda suelta a sus ideas fundando la primera versión de Stratos-AD.

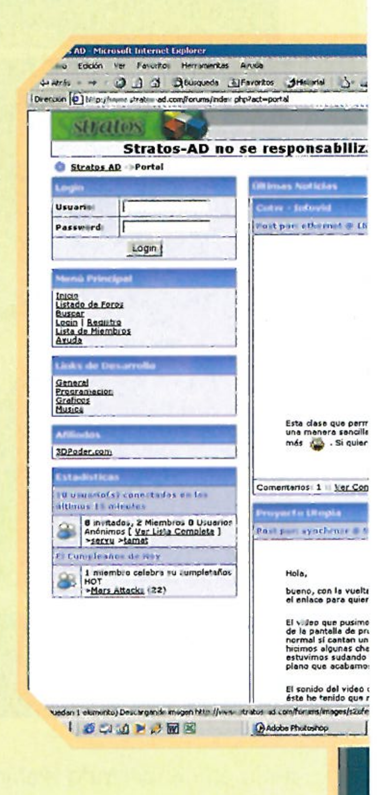
Hoy en día Stratos es sin lugar a dudas un referente. Antonio Arteaga ha conseguido convertir su aventura, con empeño y paciencia, en un sitio de visita obligada.

Ha conseguido desempolvar, ayudar y promocionar muchos "pequeños" proyectos, grupos y chavales independientes que empiezan a hacer sus pinitos en el sector del desarrollo de videojuegos y aplicaciones para PC, los cuales empiezan a tener el conocimiento técnico, pero carecen del apoyo "logístico" y de alguna forma, de las guías "operativas" de cara a explotar y promocionar su producto.

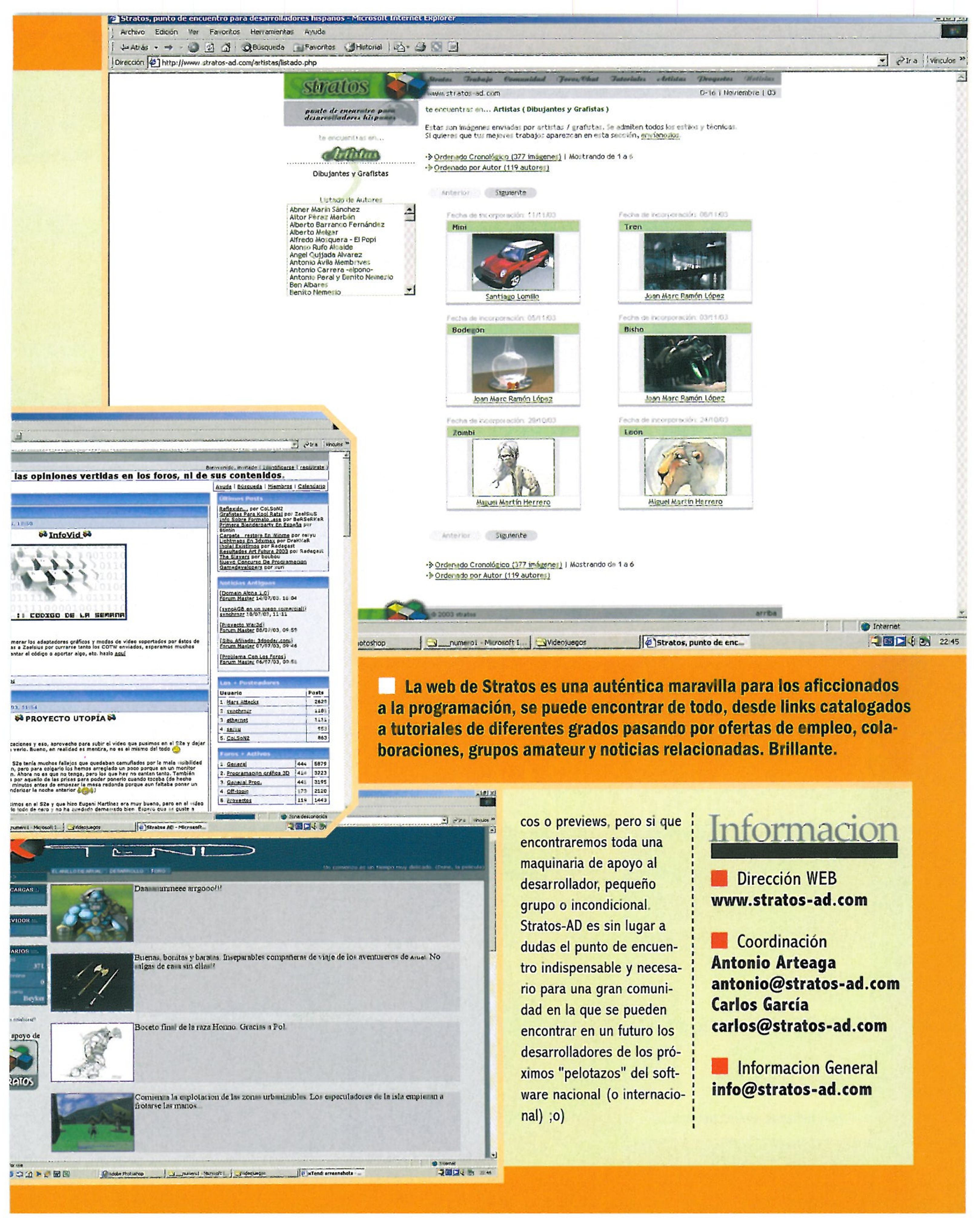
Pero más importante aún es la labor de apoyo incondicional en muchas ocasiones que Stratos brinda a todo lo relacionado con el sector del entretenimiento, léase colaboración con la pasada feria de ocio interactivo multimedia S2e, organizando y coordinando una parte del evento.

En Stratos podremos encontrar información, noticias relacionadas, listados de grupos de desarrollo, foros, links catalogados y ordenados por sectores y temas, tutoriales, tanto para principiante como para avanzados y como no, un escaparate, un "tablón de anuncios", que promociona tanto ofertas de trabajo profesionales como amateur.

En Stratos no encontraremos comentarios de videojuegos, puntuaciones, tru-



> [Hoy en día Stratos es sin lugar a dudas un referente. Antonio Arteaga ha conseguido convertir su aventura, con empeño y paciencia, en un sitio de visita obligada]



La web de Stratos es una auténtica maravilla para los aficionados a la programación, se puede encontrar de todo, desde links catalogados a tutoriales de diferentes grados pasando por ofertas de empleo, colaboraciones, grupos amateur y noticias relacionadas. Brillante.

cos o previews, pero si que encontraremos toda una maquinaria de apoyo al desarrollador, pequeño grupo o incondicional. Stratos-AD es sin lugar a dudas el punto de encuentro indispensable y necesario para una gran comunidad en la que se pueden encontrar en un futuro los desarrolladores de los próximos "pelotazos" del software nacional (o internacional) ;o)

Informacion

Dirección WEB
www.stratos-ad.com

Coordinación
Antonio Arteaga
antonio@stratos-ad.com
Carlos García
carlos@stratos-ad.com

Informacion General
info@stratos-ad.com



Inopia

[Surrealismo y originalidad]

Uno de los productos más brillantes y frescos que hemos tenido la oportunidad de ver. Se trata del videojuego que fue elegido ganador en el pasado certamen de ArtFutura. Unánime.

- Producto: **INOPIA**
- Desarrollador: **INOPIA Studios**
- Género **Aventura**
- Página WEB: **www.netlands-project.net/inopia/**

Uno de los grupos que más nos ha llamado la atención, y por algo que últimamente no es muy habitual, el derroche de originalidad de la que hace gala su primer videojuego, "Inopia". Inopia Studios se formo a raíz del Master de Creación de Videojuegos de la UPF a principios del 2003 con un proyecto, realizar una aventura grafica de corte surrealista usando una las más modernas técnicas en cuanto a motores 3D se refiere. Un equipo formado por un total de 9 personas con ilusión y ganas de hacer algo, que se encerraron todo el verano para tener listo el primer nivel de su juego y poder así presentarlo al concurso que organizaba ArtFutura, no solo consi-



El resultado visual es realmente innovador, algo muy de agradecer hoy en día. Tanto fondos como personajes disfrutan de licencias que sólo podrían ser otorgadas en el campo amateur, ya que resultarían excesivamente arriesgadas en el sector profesional.

[**Es uno de los productos que más nos ha sorprendido dentro del sector amateur. Frescura por los cuatro costados. Una apuesta arriesgada y muy bien llevada, si bien roza ligeramente en lo psicodélico, merece la pena descargar la demo para echar un vistazo.**]

guieron terminarlo en las fechas fijadas (todo un triunfo) sino que además, consiguieron proclamarse ganadores de la edición de ArtFutura 2003, ¡felicidades!
Inopia es un producto con un cierto nivel de acabado incluso para tratarse de una demo. Se puede apreciar el toque fresco de sus creadores, tanto a nivel técnico como conceptual, y el descompromiso del que hace gala al tratarse de una creación amateur que no está tocada por la mano de la pesada maquinaria industrial.
El producto es realmente correcto en todos los aspectos, llamándonos la atención sobremanera el curioso y original diseño tanto del concepto como todo lo relacionado con la interacción. Traspasa los límites a los que sin lugar a dudas estamos acostumbrados.
Gráficamente Inopia rompe todos los tópicos dentro del mundo de los videjuegos, algo que muy pocos se atreven a intentar, escenarios al más puro estilo "Tron" con un toque pictórico, una pizca de psicodelia y un modelado inteligente hacen que estos creen composiciones realmente sorprendentes.
El estilo y diseño de los personajes no se queda atrás, realmente graciosos, encajan perfectamente dentro de la línea marcada por los escenarios.
Nos a sorprendido gratamente ver que el equipo de Inopia Studios desde su web (www.netlands-project.net/inopia/) pone a disposición de todo aquel que quiera investigar, prácticamente todo el material empleado en el desarrollo del primer nivel de su juego, desde sonido o el propio motor3d hasta gráficos o animaciones, algo que dice mucho del espíritu que mueve a este grupo, ¡aprender a toda costa!.
Esperamos que pronto lo terminen y tenga mucha suerte en el brillante futuro que se les presenta de seguir insistiendo.



K-Zar-X

[Prometedor shooter]

Amaka Soft, un grupo de personas con algo en común, la pasión por los videojuegos, prepara un shooter ambientado en un lejano planeta. Será el próximo HALO? ;-)

- Producto:
  K-Zar-X
- Desarrollador:
  Luis de la Cruz
- Género
  Shooter
- Página WEB:
  usuarios.lycos.es/amakasoft

De Amaka Soft y más concretamente de Luis de la Cruz, nos llega su último proyecto, K-zar-X, un shooter en primera persona con un único objetivo, divertir. Nuestro personaje viaja en una nave espacial cuando es victima de un accidente al chocar contra un cinturón de asteroides, lo que le fuerza a aterrizar en el planeta K-zar-X, como consecuencia la nave queda inutilizada y comienza así nuestra aventura, encontrar otra nave que nos permita volver a la tierra.

El planeta K-zar-X esta poblado por diferentes civilizaciones que cuentan con distintos niveles de desarrollo tecnológico, desde seres primitivos a naves o robot, pasando por criaturas o ani-



K-Zar-X es un prototipo de lo que podrá ser en un futuro un frenético shooter de corte futurista. Actualmente el producto se encuentra en una temprana etapa de desarrollo, pero aún así, apunta buenas maneras.

[El planeta K-zar-X esta poblado por diferentes civilizaciones que cuentan con distintos niveles de desarrollo tecnológico.]

males mutantes.

No todo esta en nuestra contra, para llevar a cabo nuestra misión dispondremos de 5 tipos de armas, desde la simple pistola hasta un fusil de gran potencia, además tendremos la posibilidad de upgradear las armas a nuestro gusto a medida que vallamos completando misiones.

Si bien K-zar-X no destaca en ningún apartado concreto, es un claro ejemplo de que una sola persona con ganas y tesón puede llegar a hacer algo cuando menos divertido.

En la pagina de Amaka Soft podemos encontrar un gran numero de juegos freeware desarrollados por uno o varios componentes del grupo, desde aquí te invitamos a que la visites, http://usuarios.lycos.es/amakasoft.

Más información

K-zar-X está siendo desarrollado con BlitzBasic 3D, un lenguaje orientado a la programación de videojuegos en tres dimensiones que nos facilita un asombroso control sobre muchos aspectos tanto en la técnica como en la concepción de nuestra aplicación. Se tiende a pensar que la utilización de este tipo de lenguajes que proporcionan un acceso más sencillo a las DirectX no son válidos para desarrollar un videojuego comercial, pero mas de uno se sorprendería si fuera capaz de darle una oportunidad a una aplicación como Blitzbasic (www.blitzbasic.com). Lo más importante es saber lo que estamos haciendo y lo que queremos hacer, y sin lugar a dudas, Blitz3D facilita la labor de prototipado y concepción simplificando una parte del proceso que de otra manera nos llevaría meses.

Entrevista





Marcos Jourón

A muchos este nombre no les sonará, tal vez les resulte familiar pero no logren ubicarle, pero si decimos que Marcos lleva haciendo juegos desde hace más de 15 años y mencionamos algún título a su cargo, como el mítico Phantomas, o PCFútbol a partir de su versión 7 quizás ya sepan que se trata de uno de los profesionales con más experiencia en la industria española. Marcos empezó allá por los 80 haciendo juegos para Spectrum. Su carrera es dilatada, ya que muchas son las compañías en las que ha trabajado y muchos son los videojuegos en los que ha participado desarrollando diferentes roles. Su último trabajo en la industria fue PCF2001, en Dinamic, como jefe de proyecto. Marcos ha tenido la amabilidad de charlar con nosotros y compartir muchas de sus opiniones y vivencias de los últimos años. Sin más dilación, os dejamos con una de las personas que más puede contar. No tiene precio.

Cuál fue tu primer juego y qué recuerdos tienes de él?

Bueno, en realidad no fue mi primer juego pero si mi gran experiencia en el mundo de los videojuegos y fue hacer la versión del Sir Fred para MSX. Fue todo un reto para mi enfrentarme a "kilos" (en serio) de papel con el listado entremezclado de las versiones de Spectrum y Amstrad.

Cuales (juegos) vinieron detrás?

Gracias a la tarjeta de presentación por hacer la versión del Sir Fred, tuve la oportunidad de hacer versiones de algunos juegos de la compañía System 4 y después empezé a trabajar como programador free lance para Dinamic. Los primeros trabajos que Víctor y Pablo Ruiz me encargaron fueron las versiones de Rocky, Cobra's Arc y Arquímedes XXI para MSX. Después me ofrecieron la gran oportunidad de incorporarme a su plantilla y no la desaproveché. En esta etapa participé en juegos como Game Over, After the War, Satán, Aspar GP Master, Megaphoenix, Hammer Boy....

Y el último proyecto en el que participaste?

El último proyecto espero que sea dentro de mucho tiempo, todavía creo que me quedan años, pero bueno, lo último en el campo de los videojuegos ha sido en el fabuloso PC Fútbol.

Cuál es tu opinión acerca del cambio que se ha producido en la producción de videojuegos? El garage-development frente a la nueva estructuración de los productos... Piensas que aún es viable el desarrollo "a la antigua usanza"?

Es lógico que todo va en función de los avances tecnológicos, antes realmente la producción en sí no existía porque aunque hace 18 años un Spectrum, Amstrad, etc nos pareciera lo último, una sola persona podía ser capaz de poseer todos los recursos y conocimientos para controlar la maquina. Básicamente con un grafista y un programador se podía uno embarcar en un proyecto de calidad.
Hoy en día cualquier mínimo planteamiento requiere por lo menos un equipo de entre 7 y 10 personas para una preproducción y de 20 o más para la fase final.
Yo el garage-development no lo veo factible para el mercado de consumo PC y consolas, pero sí que creo que de momento tiene un hueco, por ejemplo, en el desarrollo de videojuegos para pequeñas consolas, y sobre todo, la industria de los móviles, aunque al ritmo que avanza no creo que tampoco por mucho tiempo.
En definitiva creo que el garage-development sólo es posible sin ánimo de lucro, desafortunadamente.

Qué diferencias encuentras principalmente en el desarrollo entre la década de los noventa y la actualidad?

Bueno, en pocas palabras pienso que el misterio y la

magia que envolvían los desarrollos de aquella década se han perdido para siempre. Ahora todo es demasiado comercial. No dudo que los desarrollos actuales no tengan resultados fabulosos, pero el feelling no es el mismo, supongo que muchos me entenderéis.

Muchos usuarios te recuerdan por tu participación en la saga PCF. Cuáles eran los problemas que planteaba el desarrollo de un producto de tal magnitud?

El eterno problema año tras año era el tiempo. El PC Fútbol crecía tras cada lanzamiento, y el tiempo de desarrollo era el mismo todos los años, además de las conocidas variantes del programa: PC Real Madrid, PC Barça, Extensiones, etc, que teníamos que desarrollar a la vez. Era un infierno, ¡no siento las teclas!

Y como recuerdas tu último cierre?

Dicen que los secuestrados acaban apreciando a sus secuestradores. Bueno, está claro que no era un secuestro en toda regla, pero cualquiera que haya vivido un cierre de PC Fútbol lo sabrá. Mucha tensión, muchos días sin dormir, pero al final los recuerdos que tengo son muy buenos por dos motivos: la satisfacción de acabar lo empezado y la gente con la que trabajaba.

A qué achacas el cierre de Dinamic? Cual crees que fue la razón principal?

Creo que para que una empresa como Dinamic, con la trayectoria que tenía, ya no exista, solo hay una frase: Mala gestión directiva. No quiero entrar en polémicas. Simplemente este es el motivo, porque había recursos humanos y potencial para haberse jubilado en ella.

Tras el cierre de Dinamic Multimedia, qué hiciste?

La verdad es que para mí fue una gran perdida la desaparición de esta empresa, ya que fue en la que comenzé mi carrera profesional, y la verdad es que le tenía y tengo verdadero cariño. Encontré un trabajo en una empresa que estaba iniciando un proyecto muy interesante que era un simulador de golf denominado e-club. Terminamos el proyecto pero no se supo implantar en el mercado, y todos sabemos que hoy en día más que el contenido vende el envoltorio.

Puedes hablarnos de lo que estás haciendo ahora y cuál es tu papel?

Ahora trabajo en Gaelco Multimedia, que es una empresa hija de la ya podríamos decir mítica 'Gaelco', puesto que llevan la friolera de 20 años haciendo máquinas recreativas de Videojuegos. Recordáis el World Rally Champion Ship (mas conocido como Carlos Sainz). Gaelco Multimedia se ha formado para realizar un proyecto multimedia con grandes ambiciones. Mi papel, aunque no me gustan los títulos, es el de jefe de proyecto. De momento mantengamos el suspense, ahora mismo estamos en una etapa de ajuste de ideas respecto a los medios. Todo a su tiempo, seréis de los primeros en saberlo.

Qué etapas estáis abordando en el desarrollo de tu nuevo proyecto? Es decir, partís de una preproducción, un diseño previo... qué importancia le dais a cada una y qué tiempo empleáis?

La verdad es que creo que estamos haciendo las cosas como hay que hacerlas. De esta forma se trabaja mucho mejor y más seguros. Efectivamente, se ha dividido el proyecto en dos fases: Preproducción y Producción final. De todas formas, al final los números son los que mandan, aunque creo que hemos guardado un equilibrio razonable.
Era muy importante para nosotros separar el proyecto en dos partes, la fase de diseño o preproducción está claro que es la que va a dar el nivel final del producto. Si se plantea todo con coherencia en el diseño, la producción tiene que ser prácticamente poner las piezas en su sitio.

Cuál es tu opinión acerca del cambio de contenido en el videojuego de PC? Todo tiende hacia lo maduro o lo creíble. Cual es tu opinión acerca del particular? Lo achacas más a una moda, a que el usuario base ha cambiado...?

Creo que la idea de hacer los videojuegos más realistas no es una cosa nueva. Pienso que siempre esa ha sido nuestra intención, pero antes era más difícil conseguirlo. Ahora con la tecnología 3D todo se ha simplificado. Yo soy bastante nostálgico al respecto de los videojuegos, y echo de menos el estilo de antes pero la frase "renovarse o morir" creo que lo dice todo.

Cuando esperas que veamos algo nuevo hecho por tí?

Si Dios quiere, a finales del 2004.

Qué esperas del futuro en esta industria?

Espero que siga creciendo, pero con control, y sobre todo en España, que la gente que tiene posibilidades de impulsarla lo haga.

Y por último, que recomendarías a aquellos que quieren hacer carrera en el mundo del desarrollo de videojuegos en España?

Sobre todo, humildad y paciencia, porque para la mayoría, aunque siempre hay excepciones, hacer videojuegos (y esto siempre lo digo) no es un camino de rosas, pero creo que si te gusta merece la pena todo lo malo que pueda tener.

Pequeña Ficha



Tu fecha y lugar de nacimiento

1 de Octubre de 1970 en Avilés (Asturias)

Juegos en los que has participado

Sir Fred, Cobra's Arc, Arquímedes XXI, Rocky, Don Quijote, Abracadabra, After The War, Game Over 2 (Phantis), Aspar GP Master, Satán, Underground, Budokan, Inhumanos, Megaphoenix, Hammer Boy, PC Fútbol...

Empresas relacionadas en las que has desarrollado tu carrera profesional

Dinamic Software, Dro Soft, Recreativos Franco, Dinamic Multimedia, Gaelco.

Tu juego preferido

Para qué negarlo, el Sir Fred.

Tu persona de referencia en la industria del videojuego

Hombre, decir una sola es dejar de lado a tantas otras pero si hay que mojarse hablando dentro de el ámbito nacional diría que los hermanos Ruiz, Gonzalo Suárez (Gonzo) y Made In Spain.

El ultimo juego al que has jugado

Winning Elevel 7 (Pro Evolution Soccer)

El juego que te hubiera gustado hacer

Tengo que repetirme, me hubiera gustado adelantarme a Made In Spain y tener la brillante idea de crear el Sir Fred, aunque el Comandos tampoco hubiera estado mal.

El juego del que te sientes más satisfecho

Creo que un juego como el PC Fútbol ha hecho historia en este país y aunque no sea merito solo mío, estoy muy orgulloso de haber podido participar en él.

El juego que jamás comprarías

La verdad y esta mal decirlo trabajando en esta industria, pero yo no compro muchos juegos, Y la verdad creo que hasta el juego peor criticado tiene algo.



Telegrama con... Mercury Steam

01

Cuando Rebel Act cerró sus puertas, algunos de sus miembros pensarón en crear un nuevo estudio. Poco después nacía Mercury Steam y 'Scrapland', su proyecto. A continuación os presentamos una pequeña entrevista casi a modo "telegráfico' mantenida con Enric Alvarez, Jefe de Proyecto de ScrapLand.

Recuerdas cual fue el primer juego al que jugaste?
Sí. El clásico Pong, en una tele.

Y el ultimo?
Scrapland -alguien tiene que probarlo.

Resume un típico día de trabajo y como llegas hasta la oficina.
Andando. Vivo a 15 minutos de la oficina

Hora a la que entras
Entre las 8:30 y las 9:00

Labores mas o menos fijas del día a día
Dirección de diseño y coordinación entre dptos, por resumir.

Donde coméis
Yo personalmente como en la sala de juntas o frente a mi PC, en mi despacho.

Hora a la que sales
Nunca antes de las 21:00

Como te / os relajáis durante la jornada laboral
Jugando -que obvio, ¿verdad?

Qué tienes encima de tu mesa de trabajo
Papeles, No demasiados.

Y trastos encima del monitor
Ninguno. Esa costumbre la tienen en los dptos 3D y 2D.

Wallpaper
Dtritus y Spootnick mirando a la cámara en un espectacular screenshot de Scrapland.

Tazas de café
Menos de las que necesito y más de las que me convienen.

Comida
Alguna pantera rosa de vez en cuando..

Alfombrilla
Negra de tela, marca Kutre-Lux.

Habla de los juegos en los que has trabajado (y en especial de este último)
En Rebel Act estuve los 2 años finales del desarrollo de Blade, como diseñador de niveles, de red y de bastantes aspectos generales del juego. Luego me hice cargo del diseño de Blade 2, el cual tuvo que cancelarse por el cierre de Rebel Act.
En cuanto a Scrapland, decir que llevamos un año y 5 meses de desarrollo, que el juego está saliendo genial y que lo podreis comprar el próximo año.

Como empezaste en todo esto
Desde que probé el primer videojuego y me quedé enganchado, supe a lo que quería dedicarme "de mayor" si tenía la más mínima oportunidad. Bien, tuve esa oportunidad y aquí estoy .

Anécdota (de cualquier tipo) durante tus años de desarrollador
Una de Scrapland: El día antes de un importante cierre de demo, llega a mi despacho con muy mal aspecto Jose Antonio, programador de IA. El hombre me dice que hay un grave problema con la IA y que no puede resolverlo en el tiempo que queda para la entrega. Dicho problema consiste básicamente en que el frame rate del juego es lamentable a causa de algo en la IA que no funciona bien. Resolverlo significaría bucear en el código y realizar optimizaciones para las que no hay tiempo. Así que el día antes de la entrega, de repente, nuestra flamante demo es poco más que inservible. Al rato, Darío -jefe de programación- está pasando el mal trago jugando a la demo y matando a todo bicho viviente que se cruza en su camino.. De repente, se carga a un policía que estaba subido en una caja y el frame rate sube brutalmente. Todos nos quedamos con la boca abierta.. Lo repite y vuelve a ocurrir lo mismo. El problema se ha resuelto, la demo funciona correctamente.. Pero ¿qué ha pasado? Muy sencillo: El policía subido en la caja está está fuera del grafo de la IA y no encuentra el camino de regreso a él. Los intentos del policía por volver son la causa del bajo frame rate. Simplemente recolocamos al policía en el suelo y problema resuelto.
No sé si suena dramático.. pero os aseguro que ese rato lo pasamos fatal.. especialmente Jose Antonio.



El aspecto visual que ofrece Scrapland es sorprendente. Un mundo futurista aliñado por personajes muy cómicos (al menos en apariencia) repleto de detalles. Los ambientes, la iluminación y el concepto son brillantes. Tendremos que esperar aún hasta el año que viene para poderlo disfrutar.

Hasta nos da pena poner un pie de página que tape parte de la captura. Scrapland es realmente bonito. Veamos si no queda sólo en eso y los chavales de Mercury rematan la faena. Animo.

Mejor momento de estos años
La creación de MercurySteam, un sueño hecho realidad.

Peor momentos de estos años
El cierre de Rebel Act.

Dime un ídolo (persona, compañía, ...) de este mundillo al que admires
Chris Taylor diseñador de Total Annihilation y actual cabeza visible de Gas Powered Games, autores de Dungeon Siege.

Tu top 5 de toda la historia
Monkey Island
Total Annihilation
Quake
Mario
GTA III

Tu top 5 de los últimos años
Scrapland -Creo sinceramente que estamos haciendo un GRAN juego-
Homeworld
Warcraft III
Deus Ex
Blade -por razones personales obvias, Blade está en mi top 5 de los últimos años-

PC o consola?
Le tengo más cariño al PC, pero hay extraordinarios juegos de consola por ahí. Así que supongo que cada cosa en su momento.

Quake o Unreal?
Siempre Quake -¿qué clase de pregunta es esa.

Resident Evil o Silent Hill?
Me aburren ambos. Pero Silent Hill me aburre mortalmente. Si tuviera que escoger alguno, sería Resident.

Starcraft , Age of Empires, o Command & Conquer
El mejor, Starcraft, al que más cariño le tengo, C&C.

FIFA o Pro Evolution Soccer
Pro Evolution.

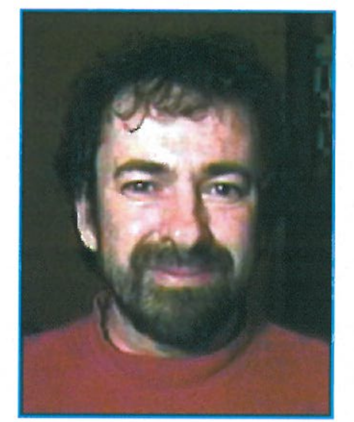
Single Player, Multiplayer, u Online
Yo me divierto con cualquier cosa.

¿Qué nuevos proyectos aparecen en el horizonte?
Todavía es pronto para hablar de eso. Mi horizonte actual es Scrapland.

¿Cuanta gente soléis trabajar codo con codo? ¿y en Scrapland, cual ha sido el pico de personas trabajando a la vez?
El equipo de Scrapland está formado por 19 personas que trabajan juntas en las oficinas. Además de eso hay que añadir a los "externos", como músicos, actores de doblaje, playtesters y beta-testers... En total yo creo que al final habrán trabajado en Scrapland alrededor de 40 personas.

JON RITMAN

Es uno de los programadores más recordados de la época dorada de los 8bits, muchos de sus juegos se han convertido con el paso de los años en juegos "sagrados", títulos como Batman, Head over Heels o Mach Day I y II hacen que 20 años después aún se nos pongan los pelos de punta con sólo oír sus nombres.

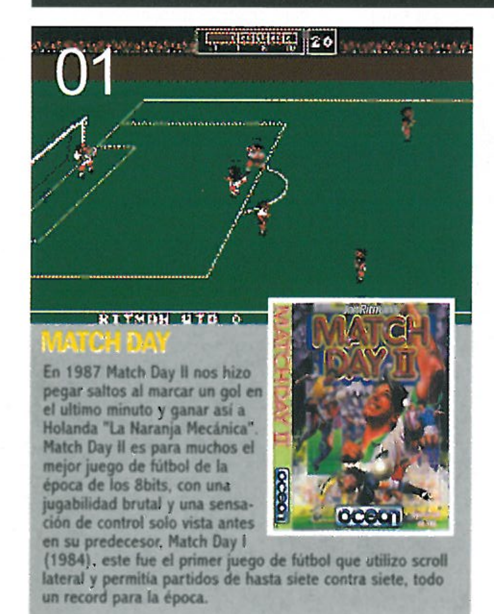


A día de hoy Jon Ritman sigue en la brecha, maquinando proyectos y demostrando las cualidades de quién hizo auténticas maravillas que alcanzaban, una tras otra, número uno en todos los países.
Actualmente Jon Ritman trabaja en el desarrollo de un engine 3D para GBA, esperemos que vuelva a sacar a relucir su genio y nos sorprenda con algún juego que nos traiga de vuelta las sensaciones que nos provocaban los geniales 8bits.

Sus orígenes

Jon Ritman empezó a programar con un Sinclair ZX81, después de que la compañía para la que trabajaba como técnico de televisión comenzase a pensar en alquilar ordenadores. Compro un ZX81 sólo para ver de que iba todo eso, leyó el manual y aprendió Basic la primera semana de tener la maquina, en la segunda semana empezó a aprender código máquina, a las seis semanas de comprar su primer ordenador ya estaba haciendo un juego.
Jon Ritman hizo una docena de juegos para los famosos 8bits, nos quedamos con estos:





MATCH DAY

En 1987 Match Day II nos hizo pegar saltos al marcar un gol en el ultimo minuto y ganar así a Holanda "La Naranja Mecánica". Match Day II es para muchos el mejor juego de fútbol de la época de los 8bits, con una jugabilidad brutal y una sensación de control solo vista antes en su predecesor, Match Day I (1984), este fue el primer juego de fútbol que utilizo scroll lateral y permitía partidos de hasta siete contra siete, todo un record para la época.



BATMAN

En 1985 llego Batman, nos ponía dentro de la piel del Señor de la noche, haciendo uso de la técnica Filmation (Knight Lore), nuestra misiòn era recomponer nuestro querido Batmovil, atravesando cientos de pantallas y resolviendo puzzles con una complejidad nunca vista antes.



HEAD OVER HEELS

En 1987, todas las revistas especializadas inglesas hicieron lo mismo, pusieron en sus portadas Head over Heels, si batman marco un estilo, Head over Heels era el broche de oro, llevaba el concepto "puzzles lógicos" hasta limites que no podíamos ni imaginar, con unos gráficos sorprendentes para la época y la posibilidad de manejar dos personajes individualmente con habilidades propias de cada uno o combinarlos entre sí para resolver situaciones era algo nunca visto antes.

LA NUEVA SUPERPRODUCCIÓN
DE LOS CREADORES DE HEARTS OF IRON Y EUROPA UNIVERSALIS

VICTORIA™

Crea un imperio sobre el que no se ponga el sol
1836-1920






Juega con cualquier país del mundo, incluyendo a la España Carlista o a la Liberal.



Participa en la Guerra Civil Americana, en las batallas contra los zulúes, en la Guerra de Cuba, en la de Filipinas o en la Primera Guerra Mundial.



Gestiona la diplomacia, la guerra, la economía y la industrialización, la coloni ación, el desarrollo tecnológico y las desiciones políticas de tu país.



PC CD ROM

JUEGO EN CASTELLANO

Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE





Abandonware

Este mes nos acordamos de...

SPEED HASTE [1995]

El primer videojuego de carreras 3D desarrollado en España. Speed Haste, fue sin duda una referencia en su época. Desarrollado en nuestro país por un equipo sin experiencia y editado por Friendware, este producto tuvo un significado peculiar: En España se podían hacer juegos.

Otros tiempos y otros juegos. Otra forma de hacer las cosas. Speed Haste irrumpió en el mercado nacional a finales del año 95. De la mano de Friendware, este juego de carreras desarrollado por NoriaWorks Entertainment y Javier Arévalo fue uno de los productos más reseñables lanzados en nuestro país desde la caída de los 8 bits.

Speed haste era en su concepto un juego que no presentaba complicaciones, simple y directo, carreras de coches, el primero en 3D en tiempo real desarrollado en España, en el que el jugador podía seleccionar dos tipos de modelos de conducción: Coches de "formula 1" y coches tipo "Daytona" y elegir entre una carrera simple, un campeonato y el juego multiplayer.

Aunque el juego funcionaba a una resolución de 320x200 (existía la posibilidad de hacerlo funcionar a 640x480, pero para los equipos informáticos del momento no era demasiado recomendable), los modelos 3D de los coches no contaban con más de 200 polígonos, iluminación gouraud y texturas de 64x64 y los circuitos estaban basados en planos abatidos con paredes "raycasting" y modelos polígonales (los menos) fijados en suelo plano y las "físicas" rudimentarias, la sensación que se conseguía era sin lugar a dudas fantástica, respetando el concepto más básico de un videojuego: divertir.

Speed Haste representó de alguna manera, y en aquel momento, un resurgir o renacer del desarrollo en 16 bits. Por aquella época (solo han pasado siete años), era más que dudosa la capacidad para desarrollar productos en 16 bits que llegaran a comercializarse.

Speed Haste no contó con unas ventas fantásticas, pero sí que encontró distribución internacional gracias al saber hacer de Friendware, la que fué su publisher en exclusiva, consiguiendo tratos de distribución con Electronic Arts entre otras, WizardWorks para el mercado americano y otras tantas publishers locales que lanzaron el título con menor intensidad.

Speed Haste apareció al mismo tiempo que otras publishers lanzaban títulos muy semejantes pero con un empaque de producción mayor, dentro de lo que puede ser un juego de carreras de coches. "Screamer" fue uno de ellos, de la mano de Virgin, Screamer sí que fue una referencia en lo que a este tipo de juegos se refiere. El segundo fue "Fatal Racing", de la actualmente extinta "Gremlin", absorbida hace unos años por Infogrames (la actual Atari).

LA FICHA

Año de lanzamiento
1995

Desarrollador
NoriaWorks Entertainment
Javier Arévalo

Genero
Carreras de coches

Puntuación Media
81%

Acerca del juego

Speed Haste es un juego de carreras de coches en 3D en tiempo real, el primero que se desarrolló en España y llegó al mercado internacional. Ahora mismo se encuentra en Abandonware y curiosamente es uno de los productos más descargados encontrándose en las primeras posiciones en algunas de las páginas más prestigiosas del mundo "underground" de los coleccionistas o curiosos.

Acerca de los autores

NoriaWorks Entertainment se disolvió a mediados de 1997. Algunos de sus miembros continúan desarrollando videojuegos hoy en día en cargos de responsabilidad. Javier Arévalo continua desarrollando videojuegos y trabaja actualmente en Pyro Studios.

SCREENSHOTS PARA EL RECUERDO

PURA ADRENALINA

Speed Haste era y es un juego frenético donde la única regla es alcanzar la mayor velocidad posible y disfrutar de la experiencia. El ritmo de juego era muy rápido. Circuitos no muy extensos y oponentes fieros, unido a un multiplayer de infarto, realmente ajustado, el modo multijugador era uno de los aspectos más notables del juego.
En Speed Haste no había que pensar ni elegir ni dudar, sólo había que tener ganas de pasar un buen rato con uno de los mejores videojuegos de carreras que un servidor a tenido oportunidad de jugar.



NOTABLE PRODUCCION

Atendiendo al pequeño equipo de desarrollo que hizo posible Speed Haste se puede decir que el resultado fue francamente notable. El juego alcanzó puntuaciones medias bastante altas en la prensa europea, siendo contraportada de la prestigiosa revista CTW. El juego fue reeditado por la extinta Dinamic Multimedia en un pack y más tarde lanzado al mercado del budget. Hoy en día se puede descargar de internet (fuentes inlcluidos) o adquirir en algún centro comercial o gran superficie por el módico precio de un euro.

[UN GRAN PRODUCTO]

Speed Haste se desarrolló en un periodo de unos siete u ocho meses y se planteó a partir de una demo de tecnología o de "andar por casa" que Javier Arévalo había realizado en ratos libres.
El equipo de desarrollo se compuso de unas siete personas (todo un logro para la época).
Como dato anecdótico decir que el juego se llamo "Circuit Racer" en el mercado americano, ya que la traducción literal de Speed Haste es algo así como "Velocidad con Prisa" o "Velocidad Acelerativa", título que no convencía demasiado en el mercado internacional.

NoriaWorks Entertainment

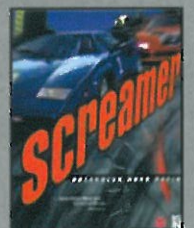
NoriaWorks Entertainment fue un grupo de desarrollo fundado a mediados de 1994 en base a una iniciativa de César Valencia, Jorge Rosado y Alejandro Luengo. Bajo este sello aparecieron varios títulos shareware, En "Rol Crusaders" (1994) editado por DDM en el mercado nacional, "Speed Haste" y "Trauma" (1995), este último en estrecha colaboración con "Enigma", otro estudio que ha proseguido su camino hasta nuestros días ("Space Clash", "Excalibug"...). NoriaWorks Entertainment fue una referencia, no por la calidad de sus productos o su conocimiento en la producción (todos los fundadores contaban con no más de 20 años por aquel entonces), sino por la propia iniciativa, que demostró algo que era posible: En españa SI que se podían hacer juegos.

Javier Arévalo

También conocido como JARE, Javier Arévalo es un veterano del sector. Actualmente Javier trabaja en Pyro Studios como jefe de proyecto. El último producto en el que ha trabajado ha sido la superproducción "Praetorians" y ahora se encuentra realizando un nuevo juego del que nada se sabe, pero que siendo un producto de Pyro Studios seguro que será algo para recordar. JARE desarrolló junto con su hermano Juan Carlos el juego "Stardust" en la decada de los 80, editado bajo el sello de Topo Soft. Los más veteranos o románticos lo recordarán.

LOS COMPETIDORES

SCREAMER



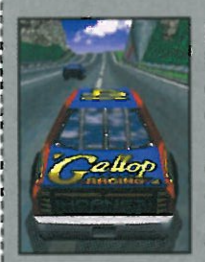
Virgin editaba con bombo y platill SCREAMER, un impresionante videojuego desarrollado por los italianos "graffiti".
Una joya para la época. Gráficos y sonidos soberbios además de una puesta en escena radiante, todo ello acompañado por la confianza de Virgin en el producto.

FATAL RACING



Un título con un aire ligeramente más "rústico", "Fatal racing" flaqueba más técnica y visualmente. Su propuesta, no tan fresca ni directa como la de Speed Haste, ni tan profesional y acabada como Screamer, se quedaba sin fuelle a la hora de aportar. Pero incluso así, obtuvo una buena crítica en aquel momento.

DAYTONA USA



Desarrollado por SEGA, Daytona Usa era un prodigio de gráficos para la época. Una versión de la recreativa que hacía furor ese año. El mayor defecto que se le podía achacar era su reducido número de pistas. Un título exitoso como pocos.

MCRO MACHINES



Realizado por Codemasters. Aquí podíamos controlar anchas, autos y otros vehículos. La pobreza de sus gráficos, estaba compensada por una adicción endiablada, que te hacía querer repetir una y otra vez.
Impagables las carreras a dobles.
Un título que ha ido renovándose con el tiempo.

EL BESTIARIO

GENTE PARA TODO...

La industria del cine y la música están repletas de ejemplos que ilustran el titular de este articulo. Actores y actrices que tras participar en una película que arrasa en taquilla pasan del anonimato al estrellato de la noche a la mañana. Por supuesto, la industria del videojuego no puede quedarse atrás, y reproduce el mismo fenómeno encumbrando a desarrolladores "nóveles" para tirarles a la basura a las primeras de cambio. Amigo lector, a continuación te descubrimos el "Decálogo para pasar de la gloria al fracaso". No lo sigas... por tu bien.

DE LA GLORIA AL FRACASO EN DIEZ SENCILLOS PASOS

1. CONTAR CON UNA CARRERA METEORICA.

Es decir, haber ocupado un puesto importante en el desarrollo de un juego de éxito. Además, si tus comienzos fueron humildes, por ejemplo, desarrollaste tu primer juego en el garaje de tus padres mientras pagabas tus estudios fregando platos en el restaurante de la esquina, muchísimo mejor. De esta forma, demostrarás que gracias a tu valor y empuje has conseguido llegar hasta lo más alto.

2. MONTARTELO DE INDEPENDIENTE.

Es decir, abandonar el grupo con el que conseguiste tus éxitos y crear tu propia compañia. Por supuesto, tu eres infinitamente más listo que tus antiguos camaradas, y crees firmemente que la vida te irá mucho mejor si te alejas de ellos. Si estas donde estas, es solo gracias a tus extraordinarias dotes. Animo.

3. NO TENER NI IDEA DE LO QUE VAS A HACER.

Esto, más o menos le pasa a todo el mundo al comenzar un nuevo proyecto, pero a tí, a diferencia del resto de los mortales, no te preocupa en absoluto, puesto que confías en que tu valor y empuje te saque del apuro en un día o dos y una fuerza superior te ilumine con un concepto de juego más que revolucionario, original, y trasgresor.

4. CONSEGUIR UN CONTRATO MILLONARIO.

Es decir, venderle la moto al primer editor con la cartera a rebosar que pase por delante tuya, y esté lo suficientemente loco como para darte todo lo que pidas gracias a que tu carrera es tremendamente meteórica. No creo que le importe que no cuentes con una buena idea que poner sobre la mesa... detalles sin importancia.

5. SEGUIR SIN TENER NI IDEA DE LO QUE VAS A HACER 4 AÑOS DESPUES...

Parece que la iluminación esta tardando más de lo que debería. Este es el momento mas peligroso de todo el proceso, pues comenzaran a asaltarte las dudas acerca de tu capacidad para manejar todo esto. Después de meditar sobre el asunto, llegarás a una conclusión evidente: No problemo.

6. ... Y CONSEGUIR QUE LA PRENSA FLIPE CONTIGO DURANTE TODO ESTE TIEMPO.

Y eso que solo han visto un video de aproximadamente 10 segundos con el flamante logo de tu nueva compañía, y un flashazo de algo que se parecía a un juego. Saldrán convencidos de que todo forma parte de una elaborada estrategia de marketing para generar expectación.

DEMMIS HASSABIS

Discípulo del maestro Molineux (Dungeon Keeper, Black & White) pensó que ya lo había aprendido todo y voló del nido. Ha terminado The Republic (tras 4 años de desarrollo) sin alcanzar, ni de lejos, la revolución que prometía. Joven Demmis, esperamos que nos sorprendas con tu próximo Evil Genius.



JHON ROMERO





Tras darse el batacazo con Daikatana, abandonó Ion Storm, dejándolo a cargo de Warren Spector (gracias al cielo) Ahora se dedica a desarrollar juegos para móviles en su nueva empresa Monkey Stone. No vuelvas por favor.

7. RETRASAR UNA Y OTRA VEZ LA FECHA DE LANZAMIENTO

Tu editor comenzará a pensar que lo de la expectación no tendría que valer para él ya que lleva unos cuantos años financiando el proyecto y le gustaría saber en que estas gastando su dinero. Estos millonarios nunca aprenderan...

8. ... Y CONSEGUIR INCLUSO QUE LA PRENSA JUSTIFIQUE ESOS RETRASOS

"La fecha es lo de menos. Saldrá cuando este terminado, no antes." Esta se convertirá en la mejor de tus frases a la hora de salir al paso de los periodistas (o tu propio editor) que se pregunten a que se debe tanta demora. "Seguro que están dedicando este tiempo a pulir el juego y así poder disfrutar luego del nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados...". Mentira. Tú y tu equipo (si aun contiúan a tu lado) estaréis ocupando vuestro tiempo a cerrar, mal que bien, un juego que se parezca lo mas posible a lo que esta esperando vuestro público.

9. ACABAR EL JUEGO. SACARLO A LA VENTA. Y REZAR...

El momento de la verdad ha llegado y a estas alturas lo más normal es que tengas a un montón de gente esperando que pongas tu juego en la calle para cogerlo y a poco que no les guste despedazarlo. Bien, ahora pueden pasar dos cosas bien distintas... La primera, es que la hallas cagado y tu juego vaya de mediocre para abajo, malas críticas, desencanto... un desastre total. Y la segunda, es que contra todo pronóstico fuera cierto que la luz estaba en tu interior y al final tu juego resulte un éxito, saliendo mejor parado de lo que todo el mundo pensaba (un claro ejemplo de este caso son la pareja estelar Max Payne y Halo, por los que nadie daba un duro después de todas las vueltas que dieron y ahora míralos...). No te preocupes, ya caerás...

10. ... CONTAR CON UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD PARA ARREGLAR EL DESTROZO

Si te encuentras viviendo el primero de los finales esperados y todo esto te ha servido de lección, quizás puedas contar con una segunda oportunidad y consigas enderezar lo que previamente has torcido. Recuerda que aunque te hallas alejado del camino, hubo un tiempo en el que caminabas junto a los grandes.

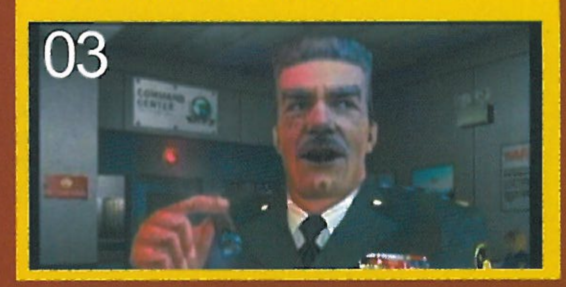
DAIKATANA

Después de fundar Id Software y diseñar títulos tan emblemáticos como Doom y Quake, el bueno de John Romero abandono Id (las malas lenguas dicen que lo echaron por ególatra) para fundar Ion Storm junto a su colega Tom Hall, y el pobre de Warren Spector. Mr Romero, se puede considerar el paradigma del efecto "Heroe a Cero" pues, tras adoptar el papel de super estrella del diseño, y conseguir colársela a la gente de Eidos prometiéndoles el mejor juego que hubiera visto el ser humano, termino entregando su "esperadísimo" (por los innumerables retrasos) Daikatana, un juego mediocre en todos los aspectos que fue vapuleado por la crítica y el gran público.



DUKE NUKEM FOREVER

El propio nombre lo indica "para siempre" que vamos a estar esperando que la gente de 3D Realms decida acabarlo. Ellos fueron los creadores de la frase "When it's done" para expresar que lo acabarían cuando les viniera en gana. Pues parece que no tienen muchas ganas de acabarlo pues lanzaron la primera foto a la prensa allá por 1998 y aun (pasados 5 años!!!) no sabemos nada de él. La espada de Damocles pende sobre sus cabezas.



CINE



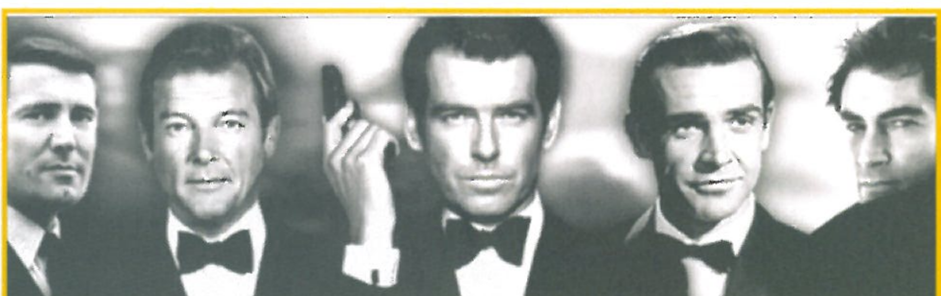


[EL NUEVO JAMES BOND]

¿Quién será el próximo?

Comienzan las apuestas. Cuando todavía tenemos a Brosnan, a sus 50 años, en activo, habiendo encarnado al famoso agente 007 en 'Muere otro día', 'El mundo nunca es suficiente', 'El mañana nunca muere' y 'GoldenEye', se afirma en ciertos círculos que colgará su traje de espía después del rodaje de la próxima entrega de la serie, la que será la número 21, y que se espera se estrene en noviembre del 2005.
Y es a partir de aquí cuando los candidatos se multiplican. Todos quieren colocar a sus compatriotas como favoritos. Y es que el papel de James Bond es uno de los más internacionales y prolíficos para la carrera de un actor.
El propio Brosnan multiplicó más de 5 veces su cache tras encarnar por primera vez a James Bond. Otros actores como Moore, Dalton o Lazenby sólo serán recordados por sus papeles de James Bond.
El último de de los candidatos anunciados ha sido el actor australiano Hugh Jackman, que interpretó, entre otros, al personaje de Lobezno en la taquillera 'X Men', presentado por la prensa de su país como el favorito para sustituir a Pierce Brosnan como nuevo James Bond.
Jackman, "encabeza" la lista de posibles 'Bonds', junto a los actores Clive Owen, Ioan Gruffudd, Jeremy Northam y Paul Bettany. Todos ellos varones de 30 a 45 años, con un atractivo indudable, y una cierta socarronería masculina que necesita todo Bond.
Lo cierto es que los Fans de Bond han recibido mucho mejor que en el resto de casos la posibilidad de que sea Jackman el próximo Bond. Afirman que su físico, junto con su sonrisa y su manera de ser se adapta perfectamente al personaje. Además, según ellos, lo más importante en las películas de Bond no es James, sino todos y cada uno de los personajes, y por supuesto...la chica Bond.

01



SÓLO PARA TUS OJOS

Todos los "Bonds" protagonistas de las veinte películas de la saga, desde Sean Connery hasta Roger Moore pasando por Timothy Dalton. ¿Será "Lobezno" el próximo?

02



VUELVE EL HOMBRE

Los productores de la película sorpresa de la temporada, éxito de taquilla "Piratas del Caribe", preparan ya una segunda parte que promete ser mucho mejor que la primera. El año que viene lo sabremos...

[MÁS PIRATAS]

Vuelve el pirata más carismático de todos los tiempos

Ya tenemos secuela de "Piratas del Caribe", una de las mejores películas que nos ha dejado el género de aventuras en los últimos años.
El homenaje del productor Jerry Bruckheimer ("La Jungla de Cristal", "Armaggedon") a las clásicas películas de piratas lleva recaudados 523 millones de dólares por el momento. No es de extrañar que los estudios Disney ya hayan firmado una segunda parte en la que volveremos a ver a los mismos protagonistas de la primera: Johny Deep, Keira Knightley y Orlando Bloom.
Será dificil superar el despliegue de magia y encanto que envuelve a la maldición de la perla negra, que entre sus conseguidísimos efectos especiales y sus carismáticos protagonistas (no hemos conocido pirata como Johny Deep), nos tienen embelesados durante toda la película viviendo otra época y en otro mundo. Esperamos impacientes.

[CONCIERTO DE FITO & FITIPALDIS PALACIO DE CONGRESOS DE MADRID]

La gira de teatros de Fito llega a Madrid.

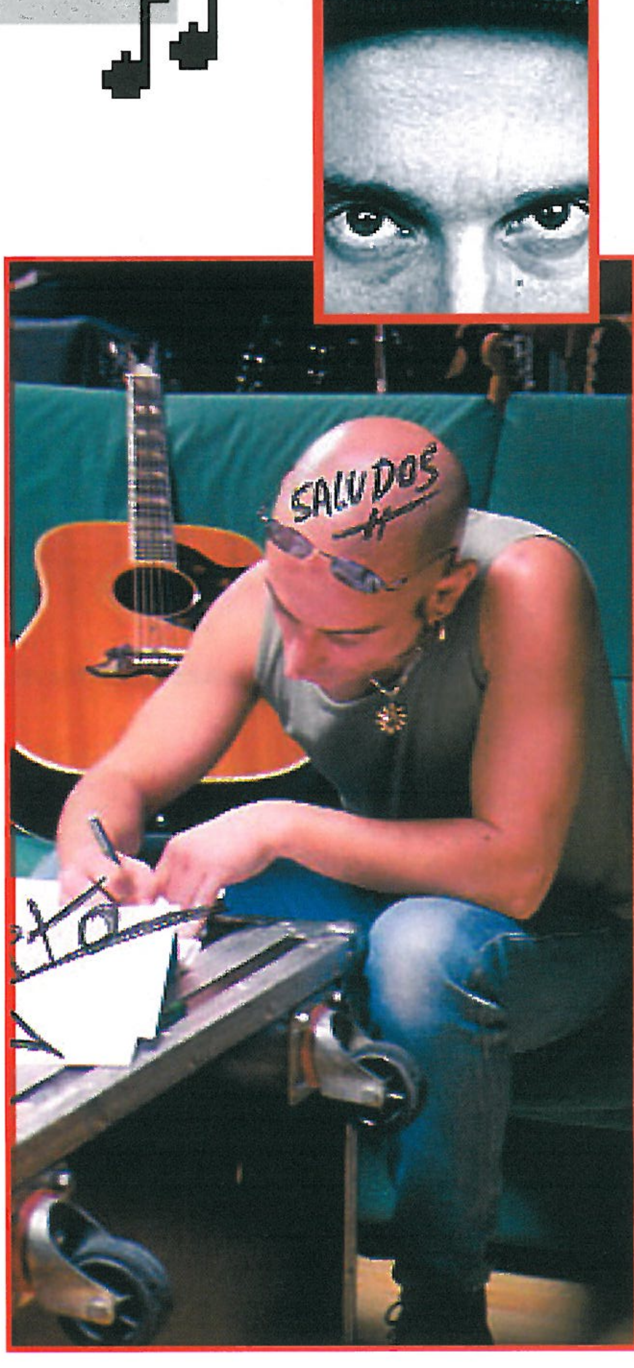
La voz de Platero y Tú ha vuelto con nuevo disco en solitario, y presentó sus nuevas canciones en el Palacio de Congresos.

El cambio de registro con respecto a su anterior formación, revela una sensibilidad que pocos intuían en Adolfo Cabrales, verdadero nombre de Fito. En el concierto que nos ocupa, fue desgranando una tras otra perlas de sus tres trabajos. Con un repertorio algo alejado de lo que esperaban muchos fans, que ya habían asistido a otros conciertos, Fito hizo vibrar al público asistente, que se entregó con todas las canciones, aunque difería bastante de su público habitual (tal vez por el lugar elegido para el concierto). La acústica del Palacio era ideal para escuchar la guitarra inquieta de Batiz, el potente bajo de Roberto Caballero y el increíble saxo de Javier Alzola, y para comprobar lo que da de sí la nueva incorporación de la formación: Chema "Animal" , antiguo batería de Los Enemigos.

El concierto comenzó con la excelente versión de la canción de los secretos "Quiero beber hasta perder el control" incluida en su primer disco y, a partir de ahí, se lanzó a desvelar cómo suenan en directo sus nuevas canciones, intercalándolas con éxitos de sus anteriores trabajos. Impagable el comienzo acústico de "A la luna se le ve el ombligo", primer single de su anterior disco. Con nuevas incorporaciones en directo (percusión y teclados) los Fitipaldis se encontraron más arropados que nunca.

La aparición estelar de Lichis, cantante de la cabra mecánica, en la interpretación del nuevo single de la banda "La casa por el tejado", fue la única colaboración en un directo que nos tiene acostumbrados a contar con estrellas de la talla de Rosendo Mercado o Robe Iniesta, cantante de Extremoduro.

Con casi dos horas de concierto, Fito & Fitipaldis dejaron un buen sabor de boca a los asistentes, aunque algunos echamos de menos canciones como "Alucinante" o "Abrazado a la tristeza", que en la gira del año pasado echaron abajo al auditorio. También dejaron en el tintero las, para nuestro gusto, dos mejores canciones del último disco: "Corazón oxidado" y "Las nubes de tu pelo". Después de la gira de teatros, Fito comenzará, a principios de año con otra gira por salas y locales que aplacarán la sed de los seguidores que se han quedado con ganas de más.





SONY ERICSSON P900

El nuevo smartphone

Continúa la fuerte lucha en el sector de la telefonía móvil. Sony Ericsson ha lanzado al mercado un duro competidor del Nokia 6600. Es el P900, que continua la saga del consagrado P800. Este móvil, con una apariencia mucho más sólida y profesional que su predecesor (si bien la carcasa sigue siendo de plástico) aúna en un solo aparato las funciones de PDA, Cámara de fotos, y teléfono móvil..
Aunque SE no ha conseguido un tamaño reducido (115x59x24 mm), similar al Nokia 7650, las funciones que realiza son muy superiores a la de cualquier móvil del mercado, no sólo porque cuenta con todas las posibles en un móvil, sino porque todas las realiza con una calidad asombrosa.

El P900 incorpora las aplicaciones Multimeda Video Player, Music Player and CommuniCorder (ya no es sólo Communicam, puesto que ahora es capaz de grabar igualmente videos), con una sistema de empleo sencillo (friendly). Permite almacenar hasta 2 horas de grabación, e incluso cuenta con un editor de fotos,
Asimismo soporta MPEG-4 y MP3, pudiendo enviar mediante MMS las fotos y las grabaciones (con las limitaciones que nos impongan las operadoras)
Reconoce escritura manual optimizada, asi como cuenta con teclado virtual. Incorpora T9 texto predictivo, con hasta 19 diccionarios.
Incorpora la tecnología Bluetooth, que poco a poco se va imponiendo en el mercado como forma de comunicación más segura y fácil de usar.
El teclado es completamente electrónico y sin tener contacto con la pantalla (para evitar los problemas de sus predecesores de desgaste de pantalla).
Con una luz azulada, incorpora una pantalla, que sin necesidad de abrir el teclado, de 208x208 pixels. Asimismo soporta 16-bit (65.535 colores, realmente fantástica la potencia gráfica de sus juegos) con intensidad variable de luz de fondo. La pantalla, oscura, le da un porte mas profesional.

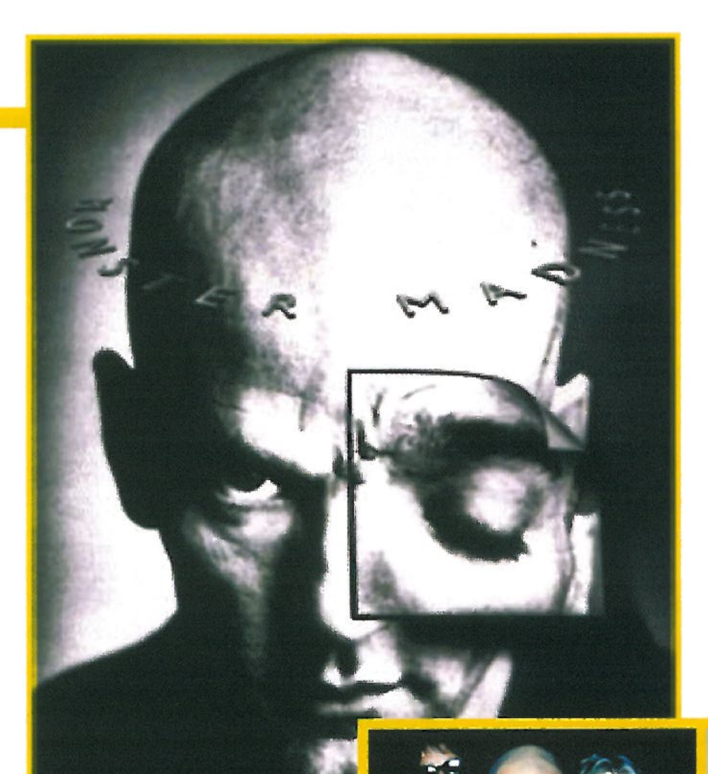
Sony Ericsson continúa utilizando las Memory stick duo cards, lo cual provoca incompatibilidades con otros aparatos, algo que decepciona a muchos de sus usuarios.
Incorpora una memoria de 16 MB de disco duro, asi como una memoria Rom para el sistema operativo y el software UIQ de 32 Mb. La memoria Ram es de 16 Mb.
La camara realiza fotos de 640x480 (VGA) y resolución de 24-bit de colores, suficiente para satisfacer a los más exigentes.
Po últimoel P900 trae de origen la ultima versión de Java MIDP - 2.0.

Dimensiones: 115x59x24 mm
Peso: 150 gr
Tribanda
3 h Autonomía en Llamada
200 h Autonomía en Espera
Bateria: LiPo 1000 mAh
Marcación por Voz
Vibración en Llamada
IrDa (infrarrojos)
Pantalla: 208x320 pixels,
65535 colores TFT, Tactil
Mensajes SMS/EMS/MMS
Melodías Polifónicas con compositor
Carcasa no intercambiable
Camara de fotos
GPRS / J2ME
Bluetooth
Symbian OS 7.0, xHTML, Memory
Stick Duo, 16 MB de RAM,
Memory Stick de 32 MB incluida

[IN TIME: THE BEST OF REM 1988 - 2003]

Primer recopilatorio del grupo de Georgia

Michael Stipe, Peter Buck y Mike Mills los tres componentes del grupo Norteamericano R.E.M. estuvieron en Madrid presentando su ultimo disco "In Time: The Best Of R.E.M."



Se trata de un recopilatorio donde la banda de Athens ha querido dejar presente que se ha grabado en un momento en el que aseguran que por fin la banda ha calado realmente como un trío.
Nos hacen únicamente dos nuevos regalos, dos temas inéditos: "Animal" y "BadDay" acompañados por otros 16 que conforman esta completo álbum.

El lanzamiento se hará en cuatro formatos diferentes: El CD, El Doble CD que incluirá quince "Rarezas" y las caras "B", un DVD y un Audio DVD.
Después de 7 álbums para la Warner en 15 años de trayectoria musical es el primer recopilatorio que venden bajo ese sello.
-Son 15 canciones dificiles de encontrar, rarezas o bootlegs que hemos acordado incluir bajo una cuidada elección de todo el grupo.- Declaró Stipe
En el DVD tenemos 23 videos, con entrevistas y backstages y 4 temas en directo, con una duración total de 96 minutos. Podemos disfrutar de clásicos como 'Imitation of life', 'Losing my religion', 'Man on the moon' en riguroso directo. Estas han sido algunas de las canciones más radiadas por todas las emisoras de todo el mundo en los años 90; hitos marcados por estos genios del pop. El Audio DVD incluido es Dolby 5.1.
El cantante Micahel Stipe tiene entre manos dos futuros proyectos de los cuales habló con soltura y sin compromiso: Una comedia negra a cerca de un colegio religioso y "Brooklyn" que tratará de denunciar el sempiterno conflicto racial en los EEUU. Mientras Stypes charlaba acerca de sus proyectos Mills hablaba sobre internet y su opinión acerca del libre intercambio de archivos de audio: - Sin duda es lo que da el tirón, no se por qué las discográficas continúan luchando contra la Red y no intentan unirse a ella.-
Un merecido y cosechado fruto para la banda que, que lleva 24 años haciendo buena musica y como ya dijera Mike Mills: - Nosotros pretendíamos solo hacer buena música, no construir una trayectoria-
Eso es lo q queda presente con este último álbum: "In Time: The Best Of R.E.M."



michael stipe

El carisma de Michael Stipe siempre ha sido un símbolo de la banda desde sus comienzos. Los numerosos rumores que siempre han acompañado a la sexualidad de Michael (se llegó a decir que tenía SIDA) nunca han descentrado a una formación que lleva muchos años regalándonos discos de innegable calidad. Nada les ha separado nunca de ese núcleo de fans que les siguen allá por donde van.



TECNOLOGIA [Bluetooth]

Y los cables desaparecieron...



QUÉ ES

Ya está en todas partes. Y de una manera imparable. Bluetooth es una tecnología de transferencia de datos que permite conexiones inalámbricas de corto alcance entre cualquier aparato electrónico, ya sean ordenadores, PDA´s, teléfonos móviles, impresoras, escáneres, cámaras digitales e incluso electrodomésticos. Tras los problemas iniciales de implementación, esta tecnología empieza a despegar. En breve, y con toda seguridad, la tecnología Bluetooth dominará todas las comunicaciones. Supone la desaparición absoluta de los cables de los dispositivos digitales. Bluetooth es una tecnología para diversas plataformas, por lo que se podrá adaptar a todo tipo de dispositivos electrónicos.

COMO FUNCIONA

Bluetooth se basa en una conexión de radiofrecuencia de bajo coste y potencia, pero con un corto alcance. Debido a que Bluetooth utiliza un enlace de radiofrecuencia, no requiere que la conexión sea de visión directa para comunicarse, lo que supone la mayor ventaja respecto a los sistemas de infrarojos. Puede funcionar aunque los aparatos se encuentren separados por una pared. Bluetooth posee una velocidad de transferencia de 1 Mb por segundo, pudiendo incluso encriptarse mediante código la transferencia.
La tecnología inalámbrica Bluetooth tiene un alcance básico de 10 metros de radio. A partir de ahí, se puede perder la conexión. Para conseguir mayores alcances, se están incorporando transmisores de mayor alcance, pero en la mayoría de los casos la distancia es más que suficiente.
La información se transfiere en una frecuencia de la banda ISM. Cada dispositivo Bluetooth posee una dirección estándar para que se conecten uno a uno o uno a siete (para formar una red Pico), con un rango de transferencia mencionado de 10 metros.
Gracias a los saltos de frecuencia, los dispositivos Bluetooth cambian automáticamente a la frecuencia más fiable, para una transmisión mejor y más rápida. Los saltos de frecuencia establecen

LOS CREADORES de esta tecnología fueron Intel, Ericsson, Nokia, IBM y Toshiba, que en 1998 formaron un Grupo de trabajo, con una meta muy clara: crear una tecnología inalámbrica de corto alcance basada en radio frecuencia. En menos de una año, el grupo se incrementó hasta superar la cifra de 700 componentes. Acordaron que la tecnología fruto de esas invetigaciones fuera de libre acceso, que permitiera un uso universal.

EL NOMBRE es un homenaje al Rey vikingo Harald Blatand, que unió Dinamarca y Noruega. Blatand se traduce, literalmente, "Bluetooth" (Diente Azul). En España, por ahora, usamos su denominación inglesa.



da. Los saltos de frecuencia establecen un patrón predeterminado para cambiar de frecuencia en momentos establecidos. Como consecuencia, se minimiza el tiempo activo de una frecuencia con ruido. La tecnología de radiofrecuencia Bluetooth, por ejemplo, salta 1.600 veces por segundo entre 79 frecuencias predeterminadas.

COMPATIBILIDAD CON WIFI

La tecnología inalámbrica Bluetooth y la WiFi son complementarias y realizan distintas tareas. Bluetooth se ha diseñado para reemplazar las conexiones por cables USB o de otro tipo entre los teléfonos móviles, portátiles y otros dispositivos informáticos y de comunicación . WiFi, en cambio, es una Ethernet inalámbrica que proporciona la extensión o reemplazo de las redes por cables para varios dispositivos informáticos. Si la separación es de más de 2 metros entre estos 2 transmisores, la degradación de la transmisión de datos no es perceptible en ninguno de los dispositivos. Desde los dos metros hasta el medio metro, se produce una degradación importante. Si se reduce aún más la distancia, la transmisión puede llegar a perderse.

PROBLEMAS

Uno de los problemas principales es que el alcance se ve afectado por los materiales de construcción y por las interferencias que se puedan producir.
Además, para que los dispositivos funcionen juntos, deben compartir el mismo perfil. Un perfil o servicio consiste en una lista de las opciones, características o funcionalidad de un dispositivo Bluetooth determinado. De momento hay dispositivos que no se han diseñado para comunicarse entre sí. Por ejemplo, en la actualidad, ningún PDA Bluetooth admite el perfil HID (Human Interface Device, dispositivo de interfaz humana). Por eso no puede utilizar un teclado Bluetooth, ya que normalmente requiere un perfil HID, con un PDA.
Adicionalmente, es necesaria una pila. Una pila es software que se instala en el ordenador para permitir el reconocimiento y el uso de los dispositivos Bluetooth. En la actualidad se necesita una pila Bluetooth porque esta tecnología no es compatible de forma standard con sistemas operativos como Windows® 2000 o XP.

Especificaciones

- **Frecuencia**
  2,4 GHz
- **Tasa de transmisión**
  500 Kbps
- **Alcance**
  10 metros
- **Seguridad**
  Cifrado de 128 bits
- **Canal Saltos de frecuencia**
  Más de 70 frecuencias
- **Dispositivos**
  Hasta 7 dispositivos


LA INFORMACIÓN ES PODER
MeriStation
DE VIDEOADICTOS PARA VIDEOADICTOS

¡SUSCRÍBETE YA!



CONSIGUE 12 NÚMEROS Y PAGA SÓLO

35,50€

AHORRA CASI 12€

★ Disfruta de las últimas noticias, las mejores reviews, las entrevistas más interesantes, las opiniones profesionales, el contenido más directo y fresco, el contacto más real con el videojuego...
Estate a la última con Videojuegos.

¡Y para los primeros 100 suscriptores, una alfombrilla de Videojuegos de regalo y la participación en un concurso en el que sorteamos un videojuego al mes durante un año!

Videojuegos PC — Para incondicionales de los

e-mail
suscripciones@glpress.com

Correo
Envía el cupón a la siguiente dirección:
GLOBAL INFOMEDIA, S.L.
C/ López de Hoyos, 178, 1º
28002 - Madrid

Teléfono
Llámanos al (91) 4155063
De Lunes a Viernes de 9:00 a 18:00

Fax
Envíanos el cupón por FAX al (91) 4155063

Sí, deseo suscribirme a Videojuegos por un plazo de un año (12 números) al precio de 35,50€ (ahorrando 11,90€) más 5€ de gastos de envio.

Nombre/Apellidos ________________ **Fecha de nacimiento** __________ **Teléfono** __________

Domicilio ________________ **C. Postal** __________ **Localidad** __________ **Provincia** __________

E-mail ________________

Forma de Pago

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por GLOBAL INFOMEDIA, S.L.

Nombre y Apellidos del titular ________________

Cuenta Corriente ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **CHEQUE BANCARIO:** El cheque debe de ir a nombre de GLOBAL INFOMEDIA, S.L

Firma (imprescindible en cualquier forma de pago)

■ Todos los datos facilitados serán incluidos en un fichero bajo la responsabilidad de GLOBAL INFOMEDIA, S.L. guardando la privacidad del suscriptor y no utilizando dicha base de datos para ningún otro fin. Para modificar los datos escribe a GLOBAL INFOMEDIA, S.L. C/ Lopez de Hoyos, 178, 1º Planta, 28002 Madrid.

■ Esta promoción es válida hasta que otra oferta la sustituya. GLOBAL INFOMEDIA, S.L. Se reserva el derecho de modificar la presente oferta sin previo aviso.

■ No se admiten suscripciones fuera de España

VIDEOJUEGOS NO SÓLO
ESTA EN TUS MANOS...
¡TAMBIÉN ESTA EN LA RED!



VISITA NUESTRA WEB

ARTÍCULOS, NOTICIAS, FOROS, CHAT,
NOVEDADES, ANÁLISIS, AVANCES...
Y MUCHO MÁS...

Para incondicionales de los
Videojuegos
PC

¡Hasta el próximo mes!

"Gráficos muy elaborados y detallados"
NINTENDO ACCIÓN

Deslizate por las sombras para infiltrarte.

Utiliza una gran variedad de tácticas de cautela.

Guía a tu equipo a través de escenas de acción inspiradas en la película Misión Imposible.

Elige entre una gran variedad de accesorios y armas.

"Un apartado gráfico muy elaborado y una aventura a la altura de lo mejor del género"
HOBBY CONSOLAS

MISSION: IMPOSSIBLE®
M:I
Operation Surma

Disponible el 5 de diciembre

www.MI-game.com



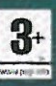


PlayStation 2

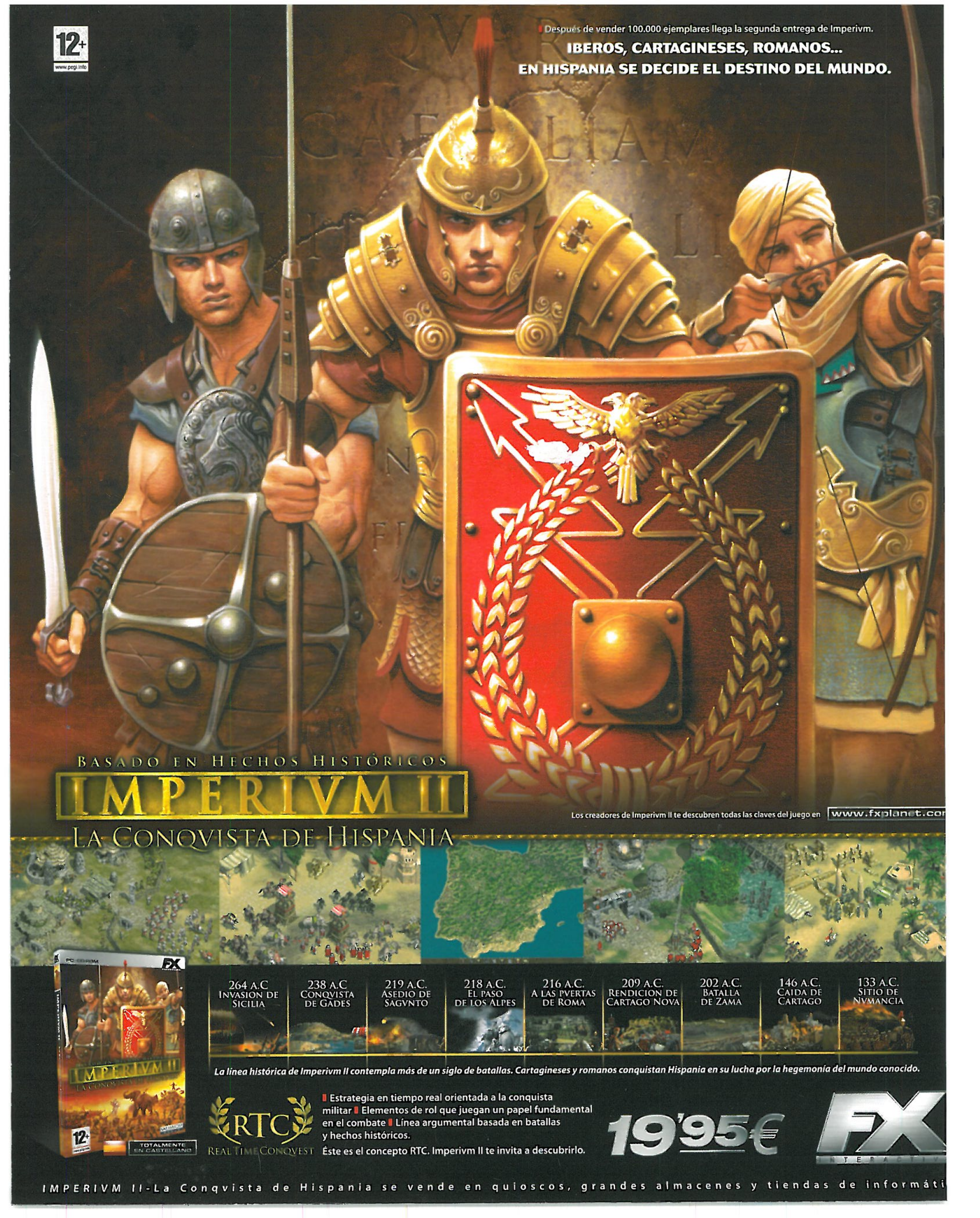




GAME BOY ADVANCE



ATARI


12+
www.pegi.info
Después de vender 100.000 ejemplares llega la segunda entrega de Imperivm.
IBEROS, CARTAGINESES, ROMANOS...
EN HISPANIA SE DECIDE EL DESTINO DEL MUNDO.
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM II
LA CONQVISTA DE HISPANIA
Los creadores de Imperivm II te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.co
264 A.C INVASION DE SICILIA
238 A.C CONQVISTA DE GADES
219 A.C. ASEDIO DE SAGVNTO
218 A.C. EL PASO DE LOS ALPES
216 A.C. A LAS PVERTAS DE ROMA
209 A.C. RENDICION DE CARTAGO NOVA
202 A.C. BATALLA DE ZAMA
146 A.C. CAIDA DE CARTAGO
133 A.C. SITIO DE NVMANCIA
La línea histórica de Imperivm II contempla más de un siglo de batallas. Cartagineses y romanos conquistan Hispania en su lucha por la hegemonía del mundo conocido.
RTC
REAL TIME CONQVEST
Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar
Elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate
Línea argumental basada en batallas y hechos históricos.
Éste es el concepto RTC. Imperivm II te invita a descubrirlo.
19'95€
FX
INTERACTIVE
TOTALMENTE EN CASTELLANO
IMPERIVM II-La Conqvista de Hispania se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informáti